NOVITÀ PORTATILI! PREPARIAMOCI AL PORTATILE DI SONY E AL GAMEBOY A COLORI

SOLO 8.000

MAGGIO

GAMES MASTER

SONY ! SEGA ! NINTENDO ! PC ! SALA GIOCHI

Anno II Numero 5 Maggio 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

RESIDENT EVIL 2

TORNANO GLI ZOMBIE!



PROVATI!

- Resident Evil 2
- The House Of The Dead
- Powerboat Racing
- Wayne Gretzy '98
- Panzer Dragon Saga
- Theme Hospital
- Black Dahlia
- Winter Heat
- Cruis'n USA
- Brahma Force
- War Breeds
- Newman Haas



RISOLTO!

Grand Theft Auto

NEVE DI MAGGIO

UN SATURN INVERNALE CON WINTER HEAT

Anteprime GRAN TURISMO•F-ZERO X• BURNING RANGERS•METAL GEAR SOLID

GAMES MASTER
ANNO 2 NUMERO V MAGGIO 1998

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Gaetano Manti
Coordinamento della produzione Francesca Brenci
EDITORE
Il Mio Castello SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121 - Fax 02 6693654
Direzione generale Stefano Spagnolo
Sviluppo e ricerca Aldo Grech
Assistente di direzione Rosa Scarsetto
Realizzazione editoriale
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Segreteria di redazione
Daniele Grassi
Hanno collaborato:
Marco Calcaterra, Inti Seveso, Lilia Boeri, Daniele Balestrieri, Daniele Cerra, Anna Portaleone, Marco Bianchi, Riccardo Abbate, Giulio Giacometti, Andrea Della Malva.

Marketing Walter Longo
Pubblicità Gigi Baroni
Segreteria marketing e pubblicità Alessandra Uva
Traffico Elena Consoli, Paola Corso, Gabriella Re
AGENTI
Zona Lombardia, Emilia Romagna e Sud Italia
Stefano Giordano, Romano Scabini, Renzo Volpato
Telefono 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
Zona Piemonte e Liguria
Italiana Comunicazioni
Telefono 011 590763-4 - **Fax** 011 504192
Zona Triveneto
Servizi Pubblicitari
Telefono 0444 515850 - **Fax** 0444 512260
Zona Lazio
Richard & partners di Paolo Richard
Telefono 06 5193321 - 0338 6576620
Gran Bretagna, Paesi Bassi e Scandinavia
Huson European Media
10-12, The Green Business Centre,
The Causeway, STAINERS
MIDDLESEX TW 18 3 AL, Great Britain
Tel 0044 1932 564999 - **Fax** 0044 1932 564998
USA, Canada e Messico
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue
CAMPBELL, CA 95008, United States of America
Tel 001 408 8796666 - **Fax** 001 408 8796669
DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 6,25 percento.
Una copia lire 8.000.
Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International, Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano
Fotolito
Yellow & Red, Milano
Stampa
Canale, Arese
Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

GAMESMASTER ANNO II NUMERO 6 IN EDICOLA DA FINE MAGGIO

SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...











GUARDATE COSA OFFRE IL SOMMARIO COMPLETO...

inquestonumero



RESIDENT EVIL 2

PAG. 34

L'esperienza più terrificante che possiate provare sulla vostra PlayStation sta arrivando al vostro negozio di fiducia...

IL PORTATILE SONY

STA IN UNA MANO!

Un Gameboy? No. Un organizer? No. Una memory card? No. Di tutto un po'...



PAG. 4

BOMBERMAN HERO

IL BOMBAROLO TORNA A COLPIRE...

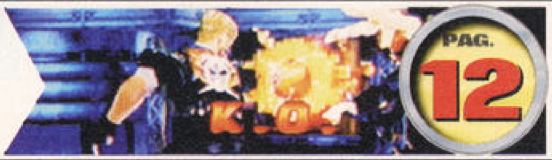
Bomberman ritorna dopo un breve periodo di leggero offuscamento. Speriamo in bene!



PAG. 16

TEKKEN 3

Saranno botte da orbi con questo capolavoro Namco per PlayStation.



PAG. 12

GRAN TURISMO

Preparatevi ad ammirare il più grande gioco di guida mai visto su PlayStation.



PAG. 20

METAL GEAR SOLID

Non manca poi molto alla sua uscita, e questo gioco sembra essere eccezionale.



PAG. 26

GLI ALTRI TITOLI DI PUNTA:

LE RUBRICHE

NEWS!

Il nuovo portatile Sony, Turok 2, Bust-a-Move e il Gameboy a colori fra le notizie calde di questo mese.



PAG. 4

ANTEPRIME!

Conoscete Riven? Bene, sta per arrivare per PlayStation. Assieme a Brian Lara Cricket, Motorhead e altro.



PAG. 28

RECENSIONI!

Attenzione al Saturn! Arrivano The House of the Dead e Winter Heat. Pronto anche Newman Haas per PlayStation.



PAG. 33

GM, AIUTO!

Proseguiamo con lo speciale su Grand Theft Auto, e poi tanti, tantissimi trucchi per tutte le piattaforme.



PAG. 82

SONDAGGI!

Quali giochi portereste su un'isola deserta? I risultati del nostro sondaggio a pagina 79.



PAG. 79

LETTERE!

È un posto dove si chiacchiera, si dialoga e si chiedono informazioni: è la G-Mail!

PAG. 94

IN PIÙ

PAG. 47

Volete sapere tutte le curiosità su Resident Evil 2? Benissimo, perché la Guida questo mese è dedicata proprio a questo grande gioco!



gamesnetwork

Le news di Games Master dall'Italia e dal mondo

NUOVA ESPANSIONE PER LA PLAYSTATION!

LA POTRETE PORTARE CON VOI!

Sony ha annunciato il lancio di una nuova periferica per trasformare la vostra PlayStation da potente macchina da gioco in organizzatore personale e altre cose. Ora che la PlayStation si è affermata come la console più venduta del pianeta, Sony ha deciso di lanciare sul mercato la sua prima epsansione. Il Personal Digital Assistant, o PDA, è un po' più grande di una memory card standard, e si inserisce nello stesso slot sulla parte anteriore della macchina. La periferica ha un gran numero di utilizzi particolari, che potrebbero offrire nuove esperienze agli utenti PlayStation. Non solo opera come memory card, ma può anche essere usata staccata dalla vostra PlayStation, quindi potrete usufruirne in qualsiasi momento della giornata e ovunque. Dispone di un orologio interno che vi permetterà di usarla come una specie di agenda, quindi non avrete più scuse per scordarvi un compleanno. Parliamo però ora della caratteristica principale di questo PDA. L'unità ha una funzione a infrarossi che le consente di scambiare informazioni direttamente con un altro PDA. Tutto questo potrebbe sembrarvi alquanto James Bondesco, e non potremmo darvi torto, ma sarà così anche possibile scaricare dati da alcuni prossimi titoli PlayStation, presumibilmente in stile DigiMon e Tamagochi. C'è inoltre un piccolo schermo LCD sul fronte dell'unità che vi consentirà di usare giochi o consultare i dati contenuti nel PDA (numeri di telefono, indirizzi, ecc.). Sony tiene a precisare che il PDA non è una periferica dedicata principalmente alle utility, ma resta sempre orientata al settore del gioco. L'unità dispone anche di cinque pulsanti e di un pulsante di reset.
Il PDA uscirà in Giappone nel corso dell'anno e si spera in un'uscita europea per Natale, benchè molto dipenderà da come il PDA verrà accolto in Giappone, e da quanto lunghi saranno i tempi di conversione. Nel frattempo la PlayStation 2 resta nella categoria 'No comment'.



Potrebbe assomigliare in maniera sospetta a un Tamagochi (e sappiamo bene cosa accade loro negli uffici di Games Master), ma il nuovo giocattolo Sony sarà molto piùdi una meraviglia per pochi minuti.

IGUANA SI UNISCE AL KATANA CLUB

Iguana, lo sviluppatore di Turok: Dinosaur Hunter e NFL Quarterback Club su N64 per conto di Acclaim, ha deciso di supportare il nuovo sistema di Sega, Katana.

All'azienda mantengono il riserbo su quali giochi stiano al momento sviluppando per il sistema, ma il fatto che Sega abbia raccolto programmatori di tale livello lascia ben sperare per il Katana, che sarà lanciato negli USA e in Europa il prossimo anno. Pensate! Forse faranno una versione in alta risoluzione di Turok o un altro spara e fuggi in prima persona che usa lo stesso motore! Uau!

IL GAME BOY BACIA IL PC!

In Giappone Hudsonsoft ha cominciato a mettere in vendita una strana espansione per i possessori di Game Boy.

Il GB Kiss Link vi permette di collegare il vostro Game Boy a un dispendioso PC. Potrete quindi utilizzare la vostra connessione Internet per andare alla pagina di Hudsonsoft e scaricare nuovi giochi. Il primo gioco dedicato per Kiss Link è stato appena pubblicato e si chiama Nekutaris.
Con la grande diffusione di PC che c'è in Europa, questa strana espansione nipponica potrebbe attecchire anche qui.

WING COMMANDER: IL FILM

L'ultimo dei grandi titoli videoludici a essere stato pianificato come uscita cinematografica è in effetti il primo ad andare in produzione.

Wing Commander ha battuto sul tempo avversari del calibro di Tomb Raider, Resident Evil e Doom, e il lavoro sul film è iniziato nel Lussemburgo. Sarà diretto da Chris Roberts, che ha creato i primi quattro giochi della serie di Wing Commander, e vi troveremo star come Freddie Prinz Jnr da "I Know What You Did Last Summer", Matthew Lillard da "Scream", Jurgen Prochnow da "Air Force One", Malcolm McDowell da "Star Trek Generations" (è quello che ha ucciso Kirk!) e David Suchet dalla serie televisiva "Poirot". Mark Hamill, protagonista in Star Wars, non farà parte del cast. Il film sarà sostanzialmente uno spara e fuggi nello spazio e presenterà molte delle tematiche, dei personaggi e delle ambientazioni della saga.
Con un budget di 27 milioni di dollari e un cumulo di effetti speciali assurdi già in cantiere, sembra che Wing Commander: The Movie si imporrà come metro di paragone per tutti i film dello stesso genere che seguiranno.

TUROK 2!

LE PRIME IMMAGINI DEL NUOVO SPARA E FUGGI DI ACCLAIM PER N64!



Il mese scorso vi abbiamo dato un'idea di cosa stesse succedendo negli uffici di sviluppo Acclaim riguardo Turok 2, il sequel del gioco che probabilmente ha salvato i produttori di Mortal Kombat.
Questo mese abbiamo la possibilità di mostrarvene le prime immagini, e ci sembra davvero eccezionale. Guardando queste immagini potrebbe venirvi da pensare che siano state prodotte utilizzando un PC, ma Acclaim giura che queste sono opera di un Nintendo 64. Come potete vedere, il dettaglio grafico è incredibile, e anche se la nebbiolina è ancora presente, dopo i miracoli che ha fatto la Rare col suo Golden Eye potete scommettere che Acclaim farà di tutto per ridurla al minimo in Turok 2.
Gli elementi multi-player che erano stati rivelati nei mesi scorsi non sono ancora stati implementati, ma il gioco è ancora nelle parti iniziali di sviluppo e il multi-player è sempre la cosa che si fa per ultima.
Il Turok originale si è imposto come pietra miliare del genere sul Nintendo 64, poi però è arrivato Golden Eye e gli ha strappato il primato. I programmatori di Iguana, gli sviluppatori statunitensi di Turok 2, dovranno lavorare davvero sodo per poter raggiungere quegli standard, ma per il momento sono certi di riuscire a superare il lavoro della Rare e di batterlo anche di alcune lunghezze.
Grazie a questa durissima competizione, e con Midway che tiene in serbo Quake, i possessori di Nintendo 64 avranno di che divertirsi.



Uaaa! Immaginate di correre a tutta birra e di blastare dinosauri in questa toilette regale all'aperto. Iguana tenterà di fare uscire Turok 2 per Natale, ma a noi sembra più probabile l'inizio del prossimo anno.



Persino Steven Spielberg sarebbe invidioso dei dinosauri che si possono ammirare in Turok 2. Forse dovrebbe far fare Jurassic Park 3 all'Iguana.



La nebbiolina è ancora fra noi, ma Iguana tenterà di eliminarla il più possibile dal gioco definitivo. Se lo faranno, Turok 2 sarà il massimo.

SEGA INVESTE MOLTISSIMO SU KATANA

E 15 GIOCHI SONO PRONTI PER IL LANCIO!

Se Sega è rimasta con pochi soldi a causa delle modeste vendite del Saturn negli USA e qui in Europa, di sicuro non ne dà segni. Il lancio della nuova console, Katana, è stato fissato per il settembre 1999 in Europa, e per l'aprile 1999 negli Stati Uniti.
In una mossa atta a copiare l'istantaneo successo avuto da Sony, Sega si appresta a lanciare la super-console (che alla Sega affermano essere a 128 bit, benchè molte persone la ritengano una console a 64 bit: ricordate il trucco del doppio processore dell'Atari Jaguar?) con un budget pubblicitario di cento milioni di dollari. Sega assicura inoltre che una dozzina di giochi saranno pronti per il lancio della console, con altri 30 o 40 a seguire a ruota nei tre mesi successivi.
Uno dei primi giochi sarà un gioco su Sonic, che darà alla macchina un forte appeal fra i giocatori più giovani, mentre i più maturi rivolgeranno senza dubbio le loro mire a qualche conversione del calibro di Virtua Figthers 3 e Sega Rally 2.
Potrebbero sembrare un sacco di soldi, ma non è quanto altre compagnie hanno speso per la commercializzazione del proprio hardware durante gli ultimi anni.
Nintendo è arrivata a spendere 30 milioni di dollari nel solo mercato americano per il lancio di Diddy Kong Racing.
Altri titoli in sviluppo dovrebbero includere giochi sportivi da Interplay (non gasatevi tanto, solitamente sono cose tipo baseball e football americano) e il più interessante D2 da Warp. Infogrames è al lavoro su licenze dei disegni animati di Warner Bros. e quei geniacci della Shiny stanno valutando concretamente di supportare il Katana.
Gli ultimi giochi annunciati sono Daytona 2 ed Ecco the Dolphin.

Questo Mese....

GRAN TURISMO IN POLE POSITION!
Gran Turismo di Sony sta facendo incetta di record in Giappone. Ha già venduto il doppio delle copie di Sega Rally per Saturn (ed è uscito solo da un paio di mesi) e quasi il triplo del "vecchietto" Ridge Racer, primo gioco uscito per PlayStation. Aspettatevi risultati simili qui in Europa per il suo lancio, previsto per maggio.

PUBBLICITÁ DI COOL BOARDERS 2 RITIRATA!
Sony ha mandato in fumo una campagna di 500.000 dollari per Cool Boarders 2, dopo aver ricevuto severe critiche riguardo al fatto che la pubblicità in questione spingesse a fare uso di droghe.
Nella pubblicità inglese si faceva riferimento a una non meglio identificata "Powder" (polvere), nella frase "My body yells, aches for powder" (più o meno "il mio corpo urla, soffre per il bisogno della polvere") ma Sony ha subito replicato che "Polvere significa neve per gli snowboarder". Mah...

BUNDLE CON TEKKEN 3 NEGLI STATI UNITI?
Sony sta considerando un'uscita speciale per la versione americana di Tekken 3, e c'è la possibilità che possa approdare anche qui in Europa. Sony vorrebbe mettere in bundle con Tekken 3 il suo joypad analogico, Dual Shock. Namco probabilmente lascerà il codice per il Dual Shock anche nella versione americana ed europea, e questo dovrebbe aumentarne le possibilità. Non si hanno notizie sul prezzo, ma se Sony lo terrà competitivo, questo bundle sarà un potente colpo nella guerra delle console.

PSYGNOSIS CONTINUA A COLONIZZARE!
Psygnosis ha annunciato il seguito del suo sparatutto di successo Colony Wars. Intitolato Colony Wars 2: Vendetta, il gioco offre ai giocatori più di venti nuove armi e una trama più profonda e interattiva. Le missioni ora avranno obbiettivi multipli, al contrario che nell'originale, e avranno luogo in cinque diversi sistemi solari, due dei quali sono nuovi. Il titolo disporrà inoltre di una colonna sonora per orchestra (tipo Guerre Stellari) e di 26 sequenze in full motion video. Ci saranno anche sei diversi finali a seconda della vostra prestazione. Non si hanno notizie su un'eventuale data di uscita.

Nonperdete
Tekken 3 (12), Gran Turismo (20), Metal Gear Solid (26), Resident Evil 2 (34), Newman Haas Racing (44), La Guida (47), Wayne Gretsky '98 (78), Theme Hospital (76), X-Men: COTA (72), Pitfall 3D (56), Reboot (62), Grand Theft Auto (82)

Questomese... PC

EIDOS NON FARÁ PIÙ INCUBI!
Il seguito del simulatore di volo Flying Nightmares è stato ufficialmente cancellato da Eidos dopo la dipartita del programmatore capo del primo capitolo alla volta della Origin. Il gioco sarebbe stato in sviluppo per altri dodici mesi, che sono stati ritenuti troppi da Eidos. Vista la qualità del primo capitolo, comunque, la mancanza di un seguito non ci preoccupa più di tanto.

UNA COMPILATION DIVINA!
Europress ha messo insieme in un'unica compilation delle tre più grandi simulazioni della storia. La pianificazione urbanistica di Sim City 2000 si unisce alla strategia di Civilization 2, il tutto condito con i divertenti combattimenti di Settlers 2. Tre dei migliori giochi PC di tutti i tempi. Non potete perdervela!

ANCORA FLIGHT SIMULATOR!
Due nuovi dischi di espansione sono in arrivo per Flight Simulator (tra un po' sarà fuorilegge non averne una copia, visto quanto questo gioco sta vendendo). Gli scenari dedicati a Singapore e Vienna saranno disponibili per la fine del mese.

FORSAKEN IN ARRIVO
Acclaim è tanto sicura del successo che il suo Forsaken, un clone di Descent, avrà tra di voi, da aver addirittura preparato un demo dei primi livelli del gioco da vendere nei negozi anglosassoni. Il CD disporrà di due livelli a un giocatore solo e di un'arena multiplayer. Ci sarà anche moltissima musica tratta dal gioco.

IN SELLA RAGAZZI!
Agli sviluppatori Interactive Entertainment il loro nuovo gioco di corse, Castrol: Honda Superbike World Championship piace così tanto che hanno deciso di pubblicarlo da soli. Il gioco di moto in questione dispone di una velocissima e dettagliata grafica 3D e mira a diventare un classico del genere per PC. Sarà disponibile in primavera.

IN SENSIBILE RITARDO!
Maggio è la data definitiva fissata per il prossimo e attesissimo Sensible Soccer World Cup '98. Speriamo che tutto vada bene, e che sia valsa la pena attendere così tanto.

GLI OSCAR DEI VIDEOGAME!
A maggio un gruppo di veterani dei videogiochi si riunirà in America per decidere sui vincitori degli Oscar dei videogame. Ci sono 27 categorie nelle quali concorrere e vi faremo sapere i risultati non appena li sapremo noi.

nonperdete
Fighting Force (46), Black Dahlia (70), Battlezone (58), War Breeds (68), Grand Theft Auto (82), Zona Console (86), Servizio Segreti (90)...

IL RITORNO DEL DUCA

SU N64 E PLAYSTATION!



E' tornato l'eroe più politicamente scorretto della storia. L'uomo che pensa che donne in abiti succinti e il suo paio di occhiali nuovi siano più importanti della vita di animali in via di estinzione è tornato.

Dovreste aver già visto su queste stesse pagine l'anteprima del seguito per PC, Duke Nukem Forever, ma sembra che il Duca farà ritorno prima sulle console. Sarà molto di più, comunque, di un semplice seguito, dal momento che la visuale sarà portata dalla vecchia in prima persona a una più "moderna" in terza persona.







Il gioco, intitolato Duke Nukem: A Time To Kill, dovrebbe essere nei negozi per Natale. Gli alieni, che sono stati severamente sconfitti nel primo gioco, sono tornati, e hanno preparato una nuova arma per battere Duke. Gli alieni stanno viaggiando nel tempo per rendere la razza umana schiava, quindi il nostro uomo si ritroverà a combattere in differenti periodi della storia per dare sfoggio del suo unico senso di giustizia. I quattro diversi ambienti del gioco saranno la moderna Los Angeles, l'antica Roma, il selvaggio West e l'era medioevale. La particolarità è che il nostro Duke sarà costretto a utilizzare in ogni epoca le armi tipiche di quel periodo... scordatevi pure di sparare razzi nel Colosseo, quindi.
Dicembre è ancora lontano, ma già da queste prime foto dovreste notare come il nuovo punto di vista sia perfettamente adatto al gioco. Dopo aver conquistato un posto di rilievo nel genere Doom, Duke ha deciso di attaccare anche l'onnipresente Lara Croft.
Avremo nuove notizie molto presto, quindi restate sintonizzati: potrebbe essere l'uscita dell'anno per le due macchine.

INCREDIBILI FOTO DEL NUOVO CASTLEVANIA!

FINALMENTE IL 3D APPRODA NELLA SERIE VAMPIRESCA DI KONAMI!



Buone notizie per i possessori di Nintendo 64: mentre i giocatori PlayStation si sono dovuti accontentare di un Castlevania ancora bidimensionale, i devoti del N64 se lo potranno godere nello splendore del 3D.

Molti si aspettavano che la serie Konami facesse questo passo con la versione PlayStation alla fine del 1997. Questo fantastico gioco di piattaforme uscirà invece finalmente anche per il Nintendo 64, e in questa versione potrete esplorare tutto il castello 3D, come in Super Mario 64. Potrete anche scegliere fra quattro personaggi. Potrete essere



il tradizionale eroe Belmont, cacciatore di vampiri, ma potrete anche essere una ragazzina di 12 anni armata di poteri speciali, un potente combattente armato di motosega, o un guerriero con l'abilità di trasformarsi in lupo. Un'altra novità presente in questa versione è lo scorrere del tempo. Dovrete usare tecniche diverse a seconda che sia giorno o notte, quando le creature dell'oscurità diventano più agguerrite. Gli sviluppatori utilizzeranno senza dubbio tutte le tecniche di illuminazione del Nintendo 64 per rendere questa caratteristica in maniera eccezionale. A giudicare da queste prime immagini sembra proprio che questo capitolo della saga riscuoterà lo stesso successo dei precedenti.





BUST-A-MOVE

PUSSA VIA PARAPPA, C'È UN NUOVO RITMO IN CITTÁ.

Una delle migliori uscite nipponiche da noi provate su PlayStation questo mese si è rivelato uno dei giochi più divertenti ai quali abbiamo mai giocato. Bust-A-Move: Dance & Rythm Action (per chiamarlo con il titolo intero) è un simulatore di ballo, per così dire. Vi sembra interessante? Lasciateci spiegare.

Per prima cosa scegliete il vostro ballerino da una banda di scalmanati personaggi. All'inizio potrete sceglierlo tra dieci. C'è Kitty-N, adorabile nel suo vestito da gattina, poi c'è Hamm, un divoratore di hamburger, o Kelly, una biondina vestita da maschiaccio, o ancora Frida, molto simile a Sporty delle Spice Girls, che ama le giravolte. Tutti i personaggi hanno una loro personalità davvero ben definita, ed è difficile sceglierne uno all'inizio.

Ognuno ha il proprio stile preferito: alcuni sono veloci e frizzanti, altri lenti e seducenti. Vi viene fornita una barra verde lampeggiante, competa di combinazioni di tasti in stile Parappa da premere a tempo con la musica. Anziché riuscire a riprodurre una furiosa azione premi-pulsante, l'abilità qui consiste nel premere un singolo pulsante al momento giusto, e non è semplice come sembra. Mentre premete i pulsanti, il vostro partner su schermo esegue le movenze da voi impartitegli: più difficili saranno le combo da voi prescelte, più riuscirete a far presa sul pubblico e a passare al livello successivo. Avrete la possibilità di scegliere una sequenza di movimenti ogni quattro battute.

La cosa strana è che, almeno finché non riuscirete a prendere abbastanza dimestichezza col sistema di controllo e potrete abbandonarvi all'estro creativo, quasi non riuscirete a vedere le vostre evoluzioni. Sarete infatti troppo impegnati a costruire la vostra prossima combo di pulsanti per dedicarvi ai funambolismi del vostro alter ego danzereccio. Più bravi diventerete, però, e più riuscirete a staccare gli occhi dalla barra verde per ammirare le vostre evoluzioni, e questo sarà un motivo in più per migliorarvi.

Purtroppo, al momento di andare in stampa, non c'è stata alcuna conferma di un'uscita europea. Sappiamo che il gioco veleggia già per gli Stati Uniti, che non hanno accolto troppo bene PaRappa, e questo lascia ben sperare in una versione PAL, dal momento che in Europa PaRappa ha venduto molto bene..



Ogni tanto dovrete stupire la folla con un vostro assolo, e a quel punto la telecamera vi ruoterà intorno! Proprio così!



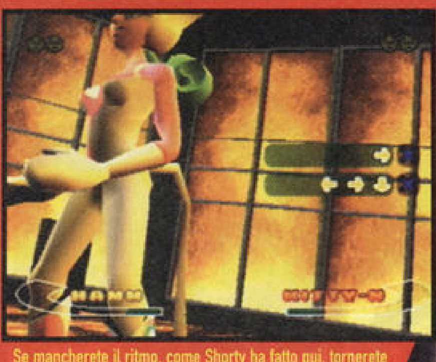




Confusi dal nome? Non ha niente a che vedere con i draghetti spara-bolle, anche perché la serie Taito in Giappone si chiama Puzzle Bobble!







Se mancherete il ritmo, come Shorty ha fatto qui, tornerete al movimento base.



Questomese...

ATARI APPRODA AL NINTENDO 64!
Atari (ve la ricordate?) sta mettendo insieme una nuova versione a quattro giocatori di Gauntlet, e il Nintendo 64 sarà la prima console a beneficiare di una versione casalinga. Questa nuova versione sarà in visuale 3D dall'alto, e avrà più elementi strategici di prima. Midway programmerà le versioni da casa.

STAR WARS: IL SEQUEL DI SHADOWS OF THE EMPIRE!
Gli sviluppatori di Star Wars, LucasArts, stanno lavorando su un altro progetto per Nintendo 64, presunto seguito di Shadows of the Empire. Un'eventuale conferma si avrà alla fiera E3 negli Stati Uniti. Ma non preoccupatevi, qui troverete sempre le notizie più fresche.

MARIO DEBUTTA SUL 64DD!
Nintendo ha completato la sequenza hardware introduttiva dell'atteso 64DD, e Mario vi ha un ruolo da protagonista. Quando accendete la macchina il logo 64DD appare e Mario compare da un angolo e inizia a scalarlo. Ora tutto ciò che deve fare Nintendo è commercializzare presto il benedetto arnese.

I GIOCHI DEL GAME BOY SUL NINTENDO 64!
Doveva accadere. La compagnia inglese Datel Electronics ha commercializzato un emulatore Game Boy che vi permetterà di giocare i vostri giochi preferiti del Game Boy sul vostro N64, arricchendoli anche con dei colori!

ACCLAIM ED ELECTRONIC ARTS IN GUERRA SOTTO CANESTRO!
Dopo la lunga sfida tra Madden 64 ed NFL Quarterback Club '98, EA e Acclaim si daranno nuovamente battaglia in ambito cestistico, con due nuovi giochi di basket per Nintendo 64. NBA Live '99 di Electronic Arts se la dovrà vedere quindi con la nuova versione di NBA Jam.

MISSION IMPOSSIBLE QUASI PRONTO!
Dopo notizie riguardanti l'abbandono del progetto a causa di difficoltà interne, Ocean ha confermato che, dopo qualche incertezza, il gioco è tornato in pieno sviluppo e dovrebbe essere pronto per l'estate. L'originale impostazione da film di spionaggio ha lasciato il posto a una maggiore quantità d'azione (probabilmente grazie al successo di GoldenEye 007).

nonperdete

ARRIVA IL GAMEBOY A COLORI!

DOPO ANNI DI ATTESA, NINTENDO ANNUNCIA FINALMENTE IL SUO NUOVO GIOIELLO PORTATILE



Ecco un assaggio di Gameboy a colori. Iniziate a farvi venire l'acquolina in bocca... Il design non sarà questo, ma i colori forse ci assomiglieranno.

Dopo il PC Engine GT, l'Atari Lynx e il Sega Nomad, ecco che arriva una nuova console portatile a colori. Nuova... si fa per dire, perché questa console è già da anni la più famosa al mondo: stiamo parlando del Gameboy.



Con un annuncio a sorpresa, Nintendo fo America, la branca della Nintendo dislocata negli Stati Uniti, ha annunciato la prossima uscita di una console portatile a colori. Il Color Gameboy visualizzerà immagini a 56 colori da una palette di 32.000, e sarà più piccolo di un Gameboy Pocket. Il sistema potrà utilizzare tutte le cartucce del vecchio Gameboy, e potrà colorarle artificialmente con sfumature scelte dal giocatore. Il risultato non sarà stupefacente, ma almeno sarà a colori... Parlando di compatibilità pare che tutte le cartucce sviluppate per il Color Gameboy funzioneranno anche sui vecchi modelli di Gameboy in bianco e nero. Atteso per questo Natale, il Gameboy a colori utilizzerà un sistema che non richiederà un'eccessivo consumo di batterie e sarà quindi una gioia per tutti i giocatori con adorano portarsi i loro successi sull'autobus. Nel frattempo Nintendo si appresta a lanciare, a luglio, la Gameboy Camera.

GALAXY DEFENDERS APPRODA SULLA PSX

GREMLIN INTERACTIVE È AL LAVORO SU UNA VERSIONE PLAYSTATION DEL SUO ADVENTURE-SPARATUTTO PER PC: MEN IN BLACK.

Il gioco vi consentirà di utilizzare uno dei tre MIB del film in una nuova avventura (in poche parole niente a che vedere col film).



Uscirà in estate ed è facile prevederne il successo, almeno a livello commerciale, grazie alla popolarità del film. Restando in tema di Men In Black, a Gremlin vanno le nostre scuse per un piccolo passo falso da noi commesso nella recensione di Men In Black per PC un paio di mesi fa.

Per cause del tutto estranee alla nostra volontà abbiamo detto che era la versione PlayStation quella da noi provata, e non lo era. Speriamo per Gremlin che la versione PlayStation sia migliore di quella PC.



Apparentemente Will Smith ha già



Dovremmo suonare agli alieni le canzoni di Will Smith, almeno se ne andrebbero subito.



Se solo la versione PC fosse stata come il film, ci saremmo trovati di fronte a un gioco fantastico.

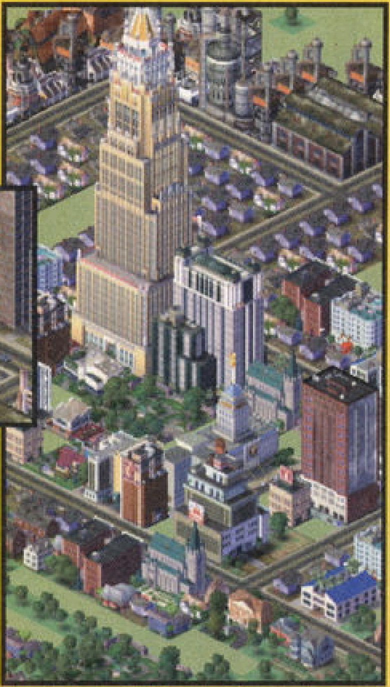
SIM CITY 3000

COSTRUITE LA CITTÀ DEI VOSTRI SOGNI!

Alla Maxis, gli sviluppatori della celeberrima serie di Sim City hanno quasi pronto il prossimo capitolo della serie, intitolato, come avrete indovinato, Sim City 3000. Come nei predecessori dovrete costruire una città e prendere tutte le decisioni quotidiane per gestirla al meglio. La profondità dell'episodio precedente ha fruttato al gioco una barca di premi, e lo stesso roseo futuro sembra profilarsi per Sim City 3000, che appare ancora più dettagliato.

Maxis ha deciso di riprogrammare da capo il motore del gioco, in modo tale da poter includere tutte le idee che i programmatori avevano in mente. Tutti gli edifici sono ora renderizzati e i cittadini virtuali cammineranno davvero per le strade, vivendo la loro vita quotidiana. Potrete zoomare dentro e fuori dalla città a vostro piacimento. Naturalmente sono stati introdotti moltissimi nuovi disastri che vi colpiranno quando meno ve l'aspetterete, e la mappa si preannuncia essere quattro volte più grande di prima.

Aggiornamenti costanti saranno presenti sul sito Maxis, e consisteranno di nuovi edifici e dettagli su tornei che decideranno chi è il sindaco migliore del mondo.





La grafica è stata indubbiamente migliorata rispetto a quella di Sim City 2000.

STREET FIGHTER EX 2!

GRADITI RITORNI NEL NUOVO TITOLO CAPCOM

Capcom ha iniziato a sviluppare il seguito di Street Fighter EX sia in versione coin-op sia in versione PlayStation

Non si sa molto del gioco, ma manterrà sicuramente le due dimensioni e mezzo dell'episodio precedente, anziché entrare nelle tre dimensioni come ha fatto Tekken 3. Gli sviluppatori stanno lavorando per migliorare la grafica e l'animazione e ripresenteranno mosse come le super combo e i guard crash per i navigati giocatori di Street Fighter.

La notizia di maggiore importanza riguarda il ritorno del verde e rotolante Blanka.

Altri nuovi personaggi saranno introdotti in questo seguito e ne saprete di più nei prossimi mesi.



Blanka è tornato e le sue mosse sembrano ancora più devastanti.



DUKE VA A HOLLYWOOD

Duke Nukem è l'ultimo personaggio dei videogame a passare dal mondo digitale a quello cinematografico.

Threshold Entertainment, la compagnia responsabile dei due fortunati film su Mortal Kombat, ha acquisito i diritti per portare Duke sul grande schermo. Una serie TV e in videocassetta è già prevista per tutti i fanatici di Duke. Aspettatevi molte armi, donne in abiti succinti e tantissima azione per l'anno prossimo. Chi sarà mai nei panni di Duke?

FACCIAMO ECONOMIA!

LARA CON LO

Questo genere di raccolte raramente arriva in Italia, ma se questa nuova ondata dovesse raggiungere i nostri lidi farebbe la gioia di tutti i videogiocatori che possiedono PC.

Tomb Raider: Unfinished Business è il titolo della versione economica di Tomb Raider, farcita di quattro livelli aggiuntivi, che vedrà presto la luce in Gran Bretagna. A seguire usciranno *Championship Manager 2, Duke Nukem 3D, Under A Killing Moon* e *Links LS*, a un prezzo compreso fra le trentamila e le quarantamila lire. Facciamo il tifo: venite in Italia!



Questomese...

CASTELVANIA SBARCA SU SATURN!
In Giappone, Konami sta convertendo Castlevania: Symphony of the Night per Saturn, e lo sta migliorando con nuovi livelli, nuove creature e tonnellate di opzioni extra. Comunque, a causa dei costi di traduzione, le possibilità di vederlo qui in Europa sembrano alquanto ridotte.

ANCORA GIOCHI PER SATURN!
In una recente intervista il nuovo capo di Sega Japan ha promesso che, nonostante tutte le voci riguardanti una nuova console, Sega continuerà a supportare il Saturn pubblicando nuovi, fantastici giochi nell'immediato futuro. Sega sta infatti cercando di portare gli utenti PC sulle sue macchine, vecchie e nuove.

UN BUG NELLA TV!
Un'altra star dei videogame Sega diventerà un eroe dei cartoni animati. Stavolta è Bug a raggiungere Sonic e altri nell'olimpo di star con una propria serie animata. Sega si sta mettendo d'accordo con Alliance Communications per produrre la serie che dovrebbe uscire per la fine dell'anno probabilmente su un canale satellite o via cavo.

SEGA ENTRA NELLA CALCIOMANIA!
In maggio Sega pubblicherà World League Soccer. Dopo il successo della serie Worldwide Soccer potete stare certi che questo titolo sarà perlomeno altrettanto bello, se non meglio. Attendiamo fiduciosi!

RESIDENT EVIL VA SOTT'ACQUA!
Mentre l'intera comunità di possessori di Saturn trattiene il respiro e aspetta di sapere se Resident Evil 2 uscirà mai per la propria console, e mentre noi europei attendiamo invano una conversione PAL che tarda a farsi vedere, Sega ha fatto sapere di avere in cantiere un gioco in uscita per l'estate pubblicizzato come un Resident Evil sott'acqua. Il suo titolo attuale è Deep Fear (paura profonda) e vanta uno stile di gioco simile a quello del titolo Capcom, ma è ambientato su dei sottomarini e sul fondo dell'oceano (ovviamente!). Il mese prossimo ne sapremo tutti di più.

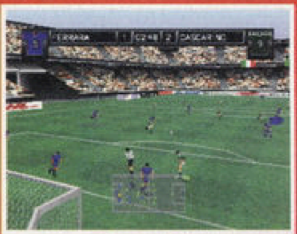
IL SATURN RIVENDICA RIVEN!
Il seguito del vendutissimo Myst sta per uscire anche per Saturn. L'originale è stato uno dei primi giochi usciti per la console di casa Sega, e si è dimostrato molto popolare tra gli avventurieri. Il seguito, Riven, ne manterrà inalterata la struttura, ma sarà molto più vasto e i puzzle saranno ancora più complessi. Alcuni potranno ritenerlo poco interattivo, ma solo in estate si potrà sapere la verità su questo titolo.

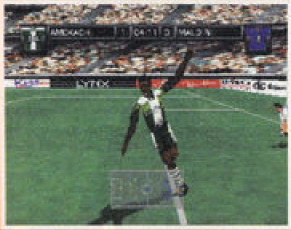
Nonperdete

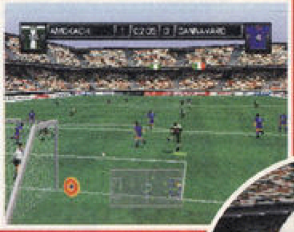
Burning Rangers (24), House Of The Dead (40), Panzer Dragoon Saga (74), Winter Heat (60), Speciale Periferiche (80), Zona Console (86), Servizio Segreti (90)...

THREE LIONS!

IL GIOCO DI CALCIO CON LA LICENZA DELLA SQUADRA CALCISTICA INGLESE!







Italia-Irlanda: chi vincerà? Ah, se solo ci fossero ancora Riva e Rivera.

Nigeria in vantaggio? Speriamo che non accada in Francia!

Il mirino è la peculiarità del sistema di tiro.





Se trovate interessante l'idea di permettere a Shearer di infilare senza problemi la porta della Germania, o di realizzare funamboliche punizioni con David Beckham, allora Three Lions, in uscita per PC e PlayStation, potrebbe essere il gioco di calcio che fa per voi.

Three Lions è previsto in uscita per questi giorni ed è il gioco ufficiale della nazionale inglese. Nel gioco saranno incluse 50 squadre internazionali del passato e del presente, dalla mitica Italia spezzaossa del 1970 alla concreta Germania di Italia '90. Potrete decidere di partecipare a qualsiasi tipo di torneo internazionale, così come preparare improbabili amichevoli, che poi tanto amichevoli non sono, visti i calcioni e le spinte che volano di solito.

BMG sta cercando di tornare alle origini del calcio per Three Lions, basando la giocabilità del proprio titolo sull'abilità del giocatore a capire le tattiche e a concentrarsi sul tempismo, piuttosto che costringerlo a ricordare duemila pulsanti per le varie mosse. Crede fermamente che tutto ciò renderà il suo prodotto più realistico degli altri. La versione da noi intravista sembrava molto giocabile, ma non ancora all'altezza degli ultimi FIFA e Actua Soccer.

Il team di sviluppo ha anche eliminato il solito commento sonoro, che sarà rimpiazzato dalle colorite frasi che i giocatori diranno e urleranno (spesso contro l'arbitro). Crediamo comunque che le frasi più "gettonate" sui campi reali non verranno incluse per non avere problemi di censura, visto che guardando alla TV le partite non è raro incappare in qualche movimento labiale abbastanza eloquente.

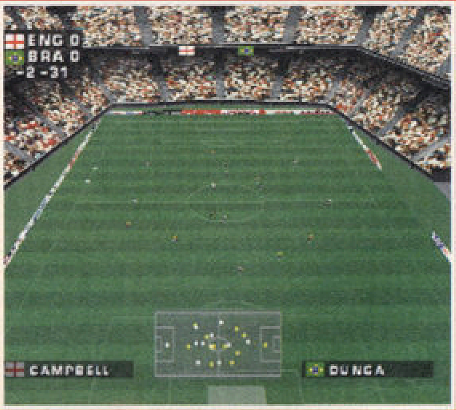
Graficamente, BMG ha seguito il trend del motion-capture adottato già da Gremlin nel suo Actua Soccer, ed è persino arrivata a mettere le texture sulle facce dei giocatori per farli sembrare più simili alle controparti reali (o più brutti, a seconda di come la si pensa). Altre caratteristiche includono la possibilità di cambiare tattica "al volo" (in altre parole se recuperate un pallone in difesa e iniziate a correre, potrete chiamare la vostra squadra a scattare in contropiede premendo semplicemente un tasto). Segnare è stato reso un po' più impegnativo e razionale dalla presenza di un mirino che può essere mosso per mirare in un determinato punto della rete.

Quindi, se pensate di essere più bravi di Glenn Hoddle, alla fine di aprile potrete provarlo a tutti, poiché è proprio in quel periodo che Three Lions sarà sugli scaffali di tutti i negozi.





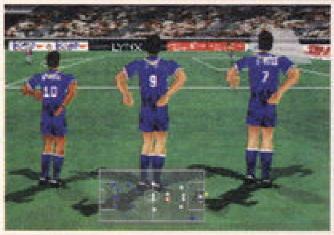




Uno dei classici di tutti i tempi. Italia-Brasile. Inutile dire che stavolta vinceremo noi.

Persino le migliori tecnologie televisive non consentono di portare una telecamera così vicina a un giocatore.

Zoomate fuori per avere una visuale completa del campo di gioco. Non sembra una versione tridimensionale di Sensible Soccer?









Molti allenamenti della nostra nazionale riguardano i balletti coreografici per i goal.

La zona rete può diventare davvero movimentata.

Potete aggirare la barriera se siete abbastanza abili, altrimenti tirate una bella cannonata.

Come sarebbe a dire 2 a 0??? Ah, si vede che è soltanto un gioco!

BUCK BUMBLES SUL N64

UN NUOVO INSETTO SUPEREROE DA

Ubisoft sta preparando per settembre la sua prima uscita per Nintendo 64 e ha usufruito dell'aiuto di Argonaut, creatrice di StarFox, per il suo Buck Bumble.



Il gioco utilizzerà una versione potenziata di un motore in stile Lylat Wars, grazie a cui sarà possibile camminare ovunque nei livelli 3D. Comanderete un'ape armata (esattamente!) fino ai denti che dovrà fermare un'invasione aliena diretta alla conquista del mondo degli insetti. Le 27 missioni saranno ambientate in 3 zone piene di sezioni nascoste.

Potrete giocare da tre punti di vista diversi, inclusa una visuale in prima persona alla Doom. Il gioco presenterà incredibili esplosioni e immensi livelli 3D farciti di affascinanti fondali. Non manca, inoltre, un'esilarante modalità a quattro giocatori che vi permette di scatenare la vostra furia insetticida come non mai. Sembra divertente. Immaginate di essere uno scarafaggio, una farfalla o un'ape e di dover combattere contro formiche e aracnidi...



Uau! Questo è quello che si suol dire un'ape all'ultima moda!

CIRCUIT BREAKERS

A MAGGIO MICRO MACHINES AVRA' TROVATO UN DEGNO RIVALE!

Dopo molti ritardi e cambiamenti, Circuit Breakers di Mindscape è finalmente in fase di completamento, e sarà pubblicato a maggio, ma già adesso sembra molto bello. Se non avete mai visto questo gioco prima, immaginatevelo come una versione ancora più pazza di Micro Machines.

Gli sviluppatori hanno utilizzato i ritardi per migliorare le caratteristiche del gioco e aggiungere ancora più tracciati. Ne abbiamo giocato una versione quasi completa e possiamo affermare senza dubbio che ha tutta la giocabilità di Micro Machines: non ci è voluto molto perché la vittoria passasse in secondo piano rispetto alla possibilità di fare più dispetti possibile al proprio avversario. Con buona probabilità il mese prossimo ne avremo pronta una recensione completa, e potrete constatare se questo gioco ha mantenuto le promesse di questa versione.





Potete anche soltanto gareggiare, ma i veri uomini non corrono: combattono.

I power-up avranno effetti divertenti e spesso devastanti sulle macchine.



Persino le schermate di selezione del veicolo e del livello sono superiori a quanto visto finora.

EXTREME G 2

Il più veloce gioco di corse per Nintendo 64 ritorna con questo seguito, che uscirà a breve. Il gioco è prodotto da Probe, sviluppatrice dell'originale. Extreme G 2 sarà su una cartuccia da 16 MB, il doppio dell'originale, e disporrà di 32 percorsi con 16 nuovi veicoli. Inoltre i designer stanno lavorando su nuove armi ed effetti di illuminazione, così come pezzi di tracciato che potranno essere distrutti in modo da rivelare delle scorciatoie.

Anche il temuto effetto nebbia, che sembra affliggere molti giochi di corse per Nintendo 64, è stato ridotto, e i programmatori sperano addirittura di eliminarlo del tutto.

MAUREEN'S DRIVING SCHOOL

NUOVO SIMULATORE DI GUIDA CON UNA STAR DELLA BBC

Un nuovo e bizzarro simulatore di guida è attualmente in lavorazione, e vi prenderà parte Maureen, star di Driving School, serie TV della BBC.

Il gioco non è ancora sotto l'ala protettrice di alcun editore, ma a gioco quasi completato si faranno avanti in molti. Questo prodotto mira a insegnarvi tutto ciò che c'è da sapere per passare l'esame di scuola guida... se siete inglesi e vi piace la TV.

Aver fatto firmare l'adorabile Maureen per comparire in questo gioco frutterà indubbiamente ai produttori ottime vendite, vista la popolarità della sopracitata star nel Regno Unito. Dovrete guidare una moltitudine di macchine standard (niente Ferrari modificate, qui guiderete solo la Skoda automatica blu, una Ford Fiesta e delle Rover, benché ci sia un trucco per guidare l'auto dei sogni di tutti gli inglesi, la Robin Reliant). Dovrete inoltre imparare i rudimenti di guida prima di potervi lanciare in folli evoluzioni in ambienti quali il parcheggio di un supermercato o un ingorgo cittadino. Maureen vi darà punti per la vostra prestazione, e vi riprenderà duramente se sbaglierete qualcosa. Gli sviluppatori sono sicuri che se riuscirete ad avere successo nel gioco riuscirete anche a passare il vostro esame di scuola guida.

Non è stata fissata ancora alcuna data d'uscita, ma con l'approssimarsi del completamento del gioco tutti i più grandi produttori si affretteranno ad accaparrarselo e a pubblicarlo per l'estate. Sono già previsti dischi di espansione per portare le vostre quattroruote sempre più lontano. Il gioco sarà disponibile per PC e PlayStation, benché gli sviluppatori non abbiano ancora deciso se portare il gioco su Nintendo 64 quando il 64DD arriverà qui in Europa.

L'OCCHIO DELLA TIGRE

Electronic Arts ha ingaggiato la nuova leggenda del golf, Tiger Woods, per sponsorizzare i nuovi prodotti della serie PGA. Nei giochi, Tiger apparirà per dare consigli al giocatore. Il primo titolo dovrebbe arrivare in estate per PC e PlayStation, e per altri quattro anni avremo probabilmente la firma di Tiger su tutti i prodotti PGA.



Questa comparsa porterà ancora più soldi al signor Woods. Come se ne avesse bisogno...



Il più grande picchiaduro del mondo sta per uscire. Unitevi a noi mentre ci avviamo alla scoperta della versione per PlayStation di Tekken 3.

26 marzo 1998. Per ogni giocatore con un sistema nervoso centrale funzionante, dovrebbe essere una delle date più attese del secolo.

Questa data è scritta e scolpita a caratteri cubitali sulla pietra alla Namco, ed è il giorno di uscita in Giappone di Tekken 3.

Il che significa che quando leggerete questo articolo sarà già uscito sugli scaffali di cui parliamo sempre con quella sorta di mistico, fantastico potere che solo il più grande picchiaduro della storia sperare di possedere. I primi pochi giocatori giapponesi stanno probabilmente boccheggiando di fronte alle incredibili sequenze finali mentre parliamo, il che è doppiamente frustrante se considerate che la Sony non pensa di farlo uscire prima di agosto in Europa.

Scrivendo con solo pochi giorni di anticipo sul grande giorno in Giappone, gli ultimi dettagli che la Sony si lascia sfuggire sono molto stuzzicanti. Ci giungono voci basate su una versione demo quasi definitiva che parlano di una conversione quasi perfetta del coin-op con solo una comprensibile riduzione del numero dei poligoni. Secondo le voci il movimento dei personaggi è terribilmente fluido, una considerazione importante visto che parliamo di un gioco di lotta furiosamente veloce come Tekken.

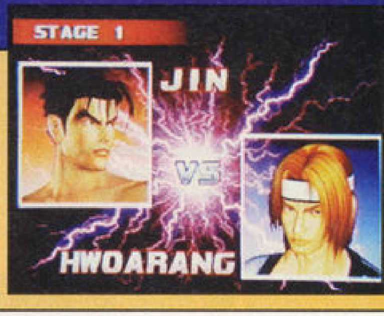
E , come se questo genere di dettagli tecnici non fosse già abbastanza entusiasmante, la Namco ha accresciuto ancora di più la nostra ansia annunciando una modalità completamente nuova di gioco a scorrimento laterale (il Tekken Force) che, dal poco della sequenza introduttiva che abbiamo visto, è grandioso.

Quindi, dopo che i filmati in FMV saranno scorsi sul video, che differenza ci sarà tra questa versione e Tekken 2 quando verrà il grande giorno e vi metterete a giocare? Prima di tutto, ci saranno vari cambiamenti nel cast e nuovi personaggi portati dall'ultimo capitolo della storia di Tekken.



Molte modalità

Oltre alla nuova modalità Tekken Force che vi abbiamo già svelato, possiamo rivelare le altre modalità disponibili. Sullo schermo delle opzioni vi aspetteranno pazientemente le seguenti opzioni di gioco:
Arcade - l'opzione standard a un giocatore
Vs - per giocare contro un amico: probabilmente quella che userete di più
Practice - impagabile per imparare le combo più complicate
Time Attack - quanto riuscirete ad andare avanti in questa sfida contro il tempo?
Survival - sconfiggete tutti i nemici con una sola barra dell'energia. Hmmm...
Team Battle - scegliete una squadra di 1 - 8 personaggi e sfidate la selezione del computer.





(A destra) I replay spettacolari di Tekken danno la sensazione del 3D molto più del gioco vero e proprio. (Sotto) Paul in tutta la gloria della sua capigliatura sulla PlayStation.



Jin Kazama, figlio di Jun, e secondo molti il vero eroe del gioco. Potrebbe avere qualche poligono di meno sulla PlayStation ma è comunque impressionante.

Sembra che anche sulla PlayStation ci saranno i fondali spettacolari del coin-op, ma quanto sarà sacrificato per mantenere una velocità accettabile?





Un personaggio segreto: Gon, il piccolo dinosauro pestifero. Dimostrazione che alla Namco non tutto è tetro e minaccioso.

La migliore introduzione della storia?

Possiamo immaginare che cosa succederà quando la prima copia di Tekken 3 arriverà in redazione. Non appena il disco sarà inserito nella macchina, si radunerà una folla di persone in attesa di vedere l'ultima epica introduzione della Namco. Alla Namco infatti sono veramente insuperabili quando si tratta di presentazioni. Ricordate Soul Blade? O, meglio ancora, ricordate Tekken 2? Sono appena state rese note le prime tre foto dell'introduzione su PlayStation di Tekken 3 e sembra che siano meglio di tutto quello che si sia visto in passato. Forse questa sarà la più bella presentazione mai realizzata?







Questo personaggio funky è Tiger, l'alter ego di Eddy Gordo!



(Sopra) Nina non è invecchiata per una svolta criogenetica della trama. Però i fianchi sono un po' rotondetti...

(A sinistra) Paul Phoenix 19 anni dopo: ha litigato con la Gillette.

L'Iron Fist Tournament, che sta alla base del nuovo gioco, si svolge 19 anni dopo l'ultimo torneo, per cui molti personaggi sono i figli cresciuti di quelli dell'episodio precedente. King e Law hanno qualche problema e sono stati rimpiazzati dai rispettivi figli, Paul ha la barba, Yoshimitsu è diventato ancora più strano e Heihaci? Beh, ha i capelli bianchi ed è sempre più grosso...
I complessi rapporti tra i vari personaggi fanno sì che questo terzo episodio sia una specie di telenovela piena di violenza. Girate pagina per avere ulteriori dettagli sui nuovi venuti e sulle vecchie conoscenze ma ricordate che, in termini di combattimento vero e proprio, la sensazione generale sarà familiare ai veterani di Tekken, visto che la maggior parte dei personaggi usa mosse ereditate dai genitori. Il sistema di controllo è sempre molto intuitivo, e va dai colpi più semplici alle combo più complesse, di cui bisogna impadronirsi per andare avanti, sconfiggere i boss e scoprire i personaggi bonus.
Ci sono molte nuove mosse e anche il passo laterale tipo Soul Blade, e alcuni degli attacchi vecchi sono stati resi più spettacolari, ma nel complesso non dovrete imparare da capo a giocare. Tekken 3 non sarà una rivoluzione totale del gioco che recentemente è stato dichiarato il migliore del mondo da migliaia di intenditori. In molti sensi è l'apice della serie Tekken, che porta la rivalità tra Heihachi e Devil Kazuya a un livello di giocabilità quasi perfetto e a una grafica veramente impressionante. Gli unici veri interrogativi della versione per PlayStation sono se la Namco sarà in grado di usare interamente fondali 3D e quanto esattamente le visuali saranno fedeli a quelle originali della sala giochi.
Ma dagli "dei del codice" giapponesi non ci aspettiamo niente di meno della perfezione. Seguiteci sul prossimo numero per un test della versione giapponese. Nel frattempo faremo un po' di pratica in sala giochi in attesa del primo torneo della redazione!

Senti la forza!!

Attenzione! Nuova modalità in arrivo! La Namco ha sempre avuto l'idea brillante di aggiungere nuovo materiale alle versioni da casa dei suoi titoli da sala giochi, e Tekken 3 non fa eccezione. La modalità Tekken Force è un altro grande miglioramento del gioco, un picchiaduro a scorrimento laterale contro molti nemici, che farà impazzire i fan di Final Fight. Si gioca in attesa di raggiungere il mostro finale, ma per una volta si abbandona il sistema dei combattimenti uno contro uno in favore di scontri con tutti i personaggi rivali. Spesso vi troverete a dover combattere contro più di un nemico per volta, inclusi i boss, con l'obiettivo di sconfiggere la Tekken Multitudes (un'organizzazione fondata da Heihachi) e di arrivare al livello successivo prima che scada il tempo. Forse è troppo diverso dalla formula di Tekken? O è fantastico? Lo sapremo quando ci giocheremo.


I personaggi sono più piccoli e vi volano incontro da destra e da sinistra.



Sconfiggete chiunque vi arrivi addosso entro il limite di tempo e andrete avanti.


Gli effetti speciali sono belli come quelli del gioco da sala giochi.


Un momento di respiro dall'intensità del gioco principale.


Spesso dovrete combattere contro molti avversari, come in Final Fight.



Separati alla nascita?

La questione che attanaglia tutti i fan di Tekken è quanto sarà visivamente fedele la versione per PlayStation a quella originale per sala giochi. Il nostro uomo in Giappone, che ha visto una versione demo, dice che sarà fedelissima. Giudicate da voi guardando le foto delle due versioni che abbiamo messo a confronto.

Arcade



PlayStation


A sinistra la sala giochi, a destra la PlayStation. O è il contrario? È difficile dirlo...



Come in Tekken 2, saper giostrare l'avversario è quello che distingue i veri uomini. Cercate di far sprecare loro della preziosa energia.

Venite e fate un giro...



1 Forest Law Figlio di Marshall Law, è un personaggio versatile con una mossa tutta sua "One Inch Power Punch".

2 King Il primo dei figli di King, con uno stile di lotta tipo messicano. Simile al padre.

3 Julia Chang Una compagna dei tempi tribali di Michelle Chang, è uno dei personaggi nascosti del gioco.

4 Anna Williams Madre di Nina, è viva e può essere scelta come versione alternativa della figlia.

5 Bryan Fury Un poliziotto anti-zombie di Hong Kong. Bryan è in realtà un kickboxer a caccia di Yoshimitsu.

6 Kuma Figlio del Kuma originale. La guardia del corpo di Heihachi è un altro personaggio nascosto.

7 Gun Jack Versione segreta del Jack originale con simili tendenze alla Terminator.

8 Heihachi Ecco a voi ancora una volta Mishima Heihachi che, a 73 anni, organizza il terzo torneo. Duro come il titanio!

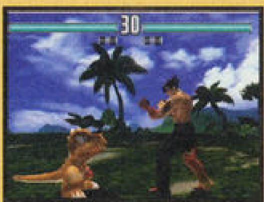




Forza Gon!



Aspettate un minuto! Che cosa ci fa questo buffo dinosauro nel mondo duro come il diamante di Tekken 3? Sembra un profugo fuggito da un platform. Lasciateci spiegare: si tratta di Gon, un popolare personaggio di un fumetto giapponese. Sembra che in Giappone abbia anche un proprio programma televisivo e fa la sua prima apparizione in un videogioco proprio in Tekken 3 su PlayStation. Non troverete questo pezzo da collezione nella versione per sala giochi.



Jin contro Gon. A giudicare dalle apparenze, non è un combattimento bilanciato, ma dicono che il dinosauro abbia una bella scelta di mosse. Vedremo.



Uno dei fattori che hanno attirato folle di giocatori intorno a Tekken 3 nelle sale giochi è il fatto che periodicamente diventino disponibili nuovi personaggi, secondo l'orologio interno della macchina, e se smetterete di giocare per una settimana quando tornerete vedrete un personaggio completamente nuovo fissarvi dallo schermo di selezione. Sulla PlayStation pensiamo che non funzionerà così, piuttosto dovrete sudarvi i vostri nuovi personaggi. Ci sono tre posti vuoti che vi occhieggiano in basso e a destra, che ospiteranno una selezione dei nostri personaggi favoriti del coin-op che stanno per uscire sulla PlayStation.





OGRE
Il mostro finale della sala giochi, meglio conosciuto come Il "dio del combattimento" e, ufficialmente, l'uomo più duro dell'universo.



MOKUJIN
Un attrezzo per l'allenamento costruito con il legno di una quercia di 2.000 anni! Questo tronco da combattimento copia gli stili di combattimento degli altri personaggi.



TIGER
Una tigre! In realtà è Eddie Gordo con un nuovo look dal sapore africano.

BOMBERMAN HERO

PRIME FOTO PER N64!

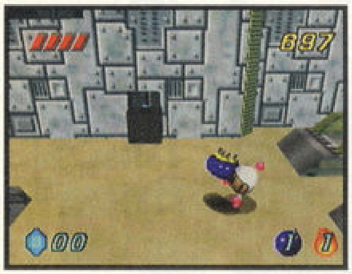
Arriva il nuovo Super Mario! "esplosivo"













Quando Bomberman 64 fu lanciato sulla macchina nera della Nintendo, nello scorso Novembre, fu accolto con freddezza dai recensori di Games Master. Uno dei principali problemi, quando si converte un vecchio bidimensionale in un tridimensionale, è la prospettiva delle varie telecamere. Il team della Hudson non sembrava aver risolto questo problema in quella poco convincente versione di Bomberman. Il gioco era quindi penalizzato dal fatto che passavamo la maggior parte del tempo bloccati dietro qualche poligono.

Rassicuratevi, però: stanno arrivando tempi migliori. C'è una luce all'orizzonte di Bomberman: tendete l'orecchio e sentirete avvicinarsi il trionfale suono delle sue esplosioni, annusate l'aria e sentirete l'odore delle polveri annunciare il suo arrivo. Il seguito è stato annunciato per questa primavera in Giappone, e questa volta ci si aspetta un successone dai nostri nanetti armati di detonatore.

A una prima occhiata Bomberman Hero può sembrare identico al suo predecessore, ma le apparenze ingannano: anche se la veste 3D può sembrare familiare la meccanica di gioco è cambiata drasticamente.

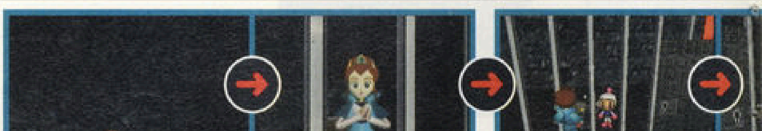
Mentre il vecchio Bomberman era un classico multi-giocatore a schermi fissi, questa nuova versione è più orientata verso l'avventura in 3D alla Mario 64. Alla Hudson quindi hanno cercato di realizzare un gioco di ruolo 3D con l'ambientazione di Bomberman. Attendiamo fiduciosi.





In stile GdR

Il titolo completo del gioco, cioè "Bomberman Hero: Queen Milian's Rescue" (Bomberman Hero: il salvataggio della regina Milian") non fa molto il misterioso sullo scopo del gioco. Il vostro miniesperto di esplosivi deve salvare la regina Milian da vero eroe. Invece di essere il solito gioco di ruolo, però, Bomberman Hero è più una avventura d'azione. Le sezioni di avventura del gioco si alternano con la pura distruzione delle fasi di "bombe". Se non vi piacciono i giochi di ruolo, comunque, non angosciatevi: nella parte di avventura sostanzialmente non dovete far altro che interagire con i personaggi non giocabili e comprare un po' di oggetti nei negozi...



Bomberman e il suo robotico amico Pivot trovano la regina Milian chiusa in una cella. Bisogna liberarla! Ma aspettate... è Nitro!



Tutti gli attrezzi del mestiere...

Durante le sue avventure Bomberman troverà parti meccaniche che gli permetteranno di trasformarsi nelle cose più varie: uno snowboard, un elicottero, un razzo e persino un sottomarino!









1 Il nostro eroe in azione sott'acqua. Attenzione alle correnti di bolle!

2 Questo strano mezzo è difficile da controllare anche con il joystick analogico.

3 Con questo jet pack Bomberman vola nel prossimo schermo.

4 Con delle apposite pale il nostro uomo prende il volo.

Il Boss

Ovviamente il gioco si dividerà in svariati livelli a tema, il cui numero non è ancora stato confermato. Alla Hudson comunque garantiscono possibilità di strade multiple, livelli bonus a tempo e alla fine di ogni "mondo" la possibilità di combattere con un grandioso Boss finale: insomma, tutti gli elementi classici di questo genere di giochi.







Questa sequenza è presa da uno scontro con un Boss finale. Sembra dannatamente difficile, no? Bomberman però ora può impostare quattro livelli di potenza per le sue bombe, quindi scegliete bene.



Un gioco di corse rivol approderà in Europa ad

F-Zero X

LE PRIME FOTO PER N64!



Non ci sono armi in questo gioco (cosa? una corsa futuristica senza missili a ricerca?) quindi guidate bene.

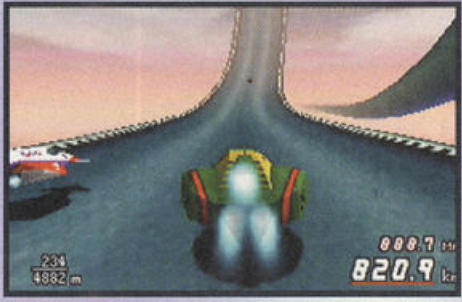
Quando l'originale F-Zero comparve sul Super NES, all'inizio della sua fortunata carriera, fu subito considerato un modello da imitare. I titoli, solo per citarne alcuni, che maggiormente hanno subito l'influenza del gioco di guida in Mode 7 sono: WipEout, Aero Gauge e Grand Chaser, e il classico non ha ancora smesso di fare scuola. In Giappone questo giugno, invece, la Nintendo ha deciso di battere il suo stesso campione.

L'adattamento per Nintendo 64 di F-Zero, F-Zero X, è ovviamente migliorato a livello grafico pur mantenendo lo stile semplice dell'originale, di cui mantiene anche i colori. Soprattutto la Nintendo ha cercato di rendere più attuali le meccaniche di gioco, che ovviamente nell'originale erano un po' datate.

La struttura della numerose piste, per esempio, è frutto della machiavellica immaginazione dei programmatori e garantisce una notevole varietà e complessità di gioco. L'effetto 3D è reso molto bene grazie soprattutto a elementi come tubi, loop e sezioni sospese presenti nei vari percorsi. Inoltre sembra proprio che Shigeru Miyamoto sia riuscito a dare la sensazione dei 1.000 Km/h su schermo. L'animazione è incredibilmente fluida, con più di 60 fotogrammi al secondo, e anche quando 30 hovercar competono per il primo posto nella modalità a quattro giocatori la resa grafica non subisce riduzioni o e il gioco non vede rallentamenti di nessun tipo.



Naturalmente si può modificare l'inquadratura della gara. Questa è piuttosto scomoda.



Attenzione ai bordi del percorso: come nell'originale per Super NES, se li urtate subite dei danni.

Gareggiamo insieme a Mute City!

Ecco l'impressionante sequenza di una delle gare: Samurai Goroh nella leggendaria Mute City (la città rosa) con ben 30 hovercar, tra cui il Fire Stingray (anch'esso rosa). Pronti... via!



La scelta del percorso avviene tramite questa schermata.



Acciderba! Contatele: 30, dico 30 delle migliori hovercar della galassia.



Ogni veicolo ha diversi attributi, ma in questa gara noi tifiamo rosa.



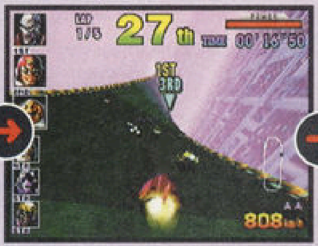
Mugshot sulla sinistra sembra c le cose possono cambiare da un



Le ombra indicano che state correndo in un anello...



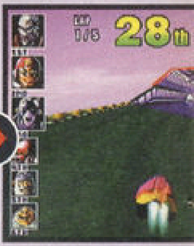
... prima di uscire di fronte a un enorme pianeta. Stare sull'esterno qui è piuttosto rischioso...



... ma il Fire Stingray passa facilmente tre avversari e punta verso la vittoria.



Il circuito di Mute City è anche pieno di angolazioni strane.



Torniamo al ventottesimo pos fissa a 777, e puntiamo al tur



Attenzione agli inseguitori: bloccateli mettendovi sulla scritta "CHECK".



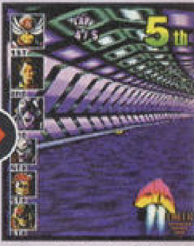
Anche al quattordicesimo posto riusciamo a non perdere troppo terreno dai primi.



Pronti per il rettilineo? È il momento di usare il booster dello Stingray...



... ma nonostante tutto non ci schiodiamo dal quattordicesimo posto.



Sfrecciando sulla pista (o poc piazziamo quinti con una gran

uzionario
l agosto!

Perchè questo è un gioco rivoluzionario?

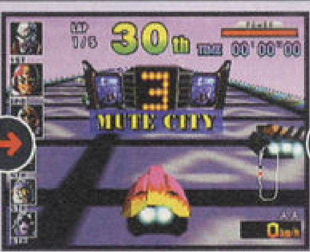
F-Zero X doveva uscire inizialmente in cartuccia, seguito da una versione per 64DD. La novità è che i due programmi saranno non solo compatibili ma complementari: la cartuccia conterrà il gioco principale mentre il 64DD offrirà dei nuovi percorsi e un editor per creare i vostri. Bisognerà possedere l'apposito hardware e il disco di F-Zero X per aggiornare il gioco, ma la cartuccia conterrà già i programmi che la predisporranno a funzionare con il 64DD. Quindi F-Zero X non è solo un grande gioco di corse ma anche il primo prodotto della linea di software per cartuccia e 64DD di Nintendo. Zelda sarà il prossimo, seguito subito da un nuovo Top Gear Rally...



Scegliete con cura il vostro mezzo. Un hovercar più leggero sarà sicuramente più veloce di uno pesante e corazzato, che però reggerà molto meglio gli urti.



...ondurre la gara ma ... momento all'altro.



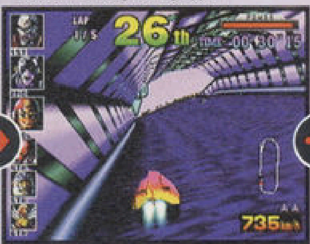
Come in ogni corsa che si rispetti voi siete trentesimi a inseguire il gruppo.



Un gentile rettilineo vi permette di avvicinarvi al gruppo.



...to con la velocità ...nel.



Il senso di velocità è ulteriormente accentuato dalle proporzioni della pista.



All'inizio del secondo giro siamo di nuovo nel centro dell'azione, e senza rallentamenti!



...o sopra) ci ...de azione.



Finalmente riusciamo a vedere il gruppo di testa, raggiungerlo, e... VINCERE!



Sarà anche rosa, ma guardate la velocità massima in gara!



GRAN TURISMO



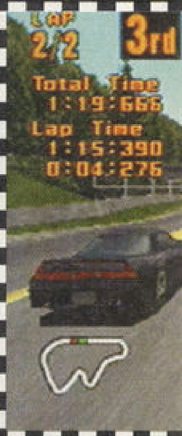
Clunk! Questo è il suono della vostra mascella inferiore che cade a terra dopo aver guardato il replay mode di Gran Turismo. Semplicemente sensazionale.



Raggiungete la linea di partenza e iniziate a percorrere i circuiti di Gran Turismo.



C'è uno specchietto retrovisore all'interno della macchina, oppure potete dare un'occhiata indietro.



Dovrete superare cinque avversari per poter bere lo champagne del dopo gara.

Un gioco da non perdere per tutti gli appassionati delle corse automobilistiche!

Benedetta sia la Toyota Supra GT! Sapevamo che Gran Turismo aveva delle grandi potenzialità, ma niente, neanche vincere un campionato a F1 '97, o superare il circuito di Lakeside a Sega Rally, neanche salire sulla Devil Car a Ridge Racer, ci avrebbe potuto preparare a un evento speciale come la versione giapponese di questo gioco. Abbiamo testato i pneumatici. Abbiamo guardato dentro al cofano. Ci abbiamo girato intorno facendo discorsi vari sulle potenzialità del motore. E, soprattutto, abbiamo fatto una marea di test di guida. Qual è il verdetto? Gran Turismo è probabilmente il gioco di macchine da corsa migliore di sempre.

La versione giapponese per il "Real Driving Simulation" della Sony, atteso dalle nostre parti nel mese di Maggio, è riuscita a raggiungere 1,47 milioni di copie vendute in sole tre settimane. E si capisce subito il perché. Da quando la Sony ha lanciato la PlayStation con una versione quasi perfetta di Ridge Racer, questo genere di giochi è sempre stato all'avanguardia dei progressi tecnologici. Ma proprio quando pensavamo che giochi come V-Rally, Rage Racer e F1'97 avessero ottenuto il massimo da questo tipo di divertimento elettronico, ecco questo nuovo gioco della Sony che ne spinge più in là il livello qualitativo generale, portando la PlayStation a raggiungere nuove vette di prestazioni tecniche. Ha un aspetto fantastico, e anche il res non scherza. Ci sono più macchine superveloci di quante se ne potrebbero desiderare. Ci sono tante opzioni di assetto e di acquist di macchine da far piangere lacrime di invidia anche ai migliori concessionari di auto sportive, e un replay mode che è impossibile apprezzare. Ancora non siete convinti? Pensate che i vostri cari am di GM si stiano riempiendo la bocca di inutili complimenti? Dovrem poter recensire la versione europea nel prossimo numero, ma nel frattempo ecco alcune delle ragioni per cui Gran Turismo può esser definito il miglior gioco di macchine da corsa di sempre...





Opzioni a go-go!

01

Se l'enorme parco macchine da guidare non vi sembra abbastanza. Gran Turismo vi dà un'incredibile scelta di opzioni e menu che potrebbero renderlo uno dei simulatori di guida più dettagliati della storia.

Il campionato GT è la fonte primaria di soldi.





Gli eventi speciali sono duri da vincere ma danno molti crediti.

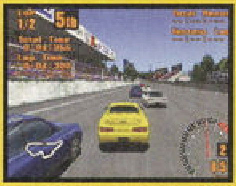


02 Macchine in cui ci si può specchiare!

Come potete vedere voi stessi, Gran Turismo ha alcune tra le macchine più splendide e luccicanti della storia. Tutte le vetture usufruiscono del miglior servizio di lavaggio sulla piazza. Grazie a una rivoluzionaria tecnica di illuminazione, la carrozzeria della macchina riflette lo scenario circostante e le altre vetture, in una maniera veramente realistica. E il pop-up è appena accennato.



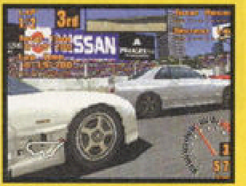
Deve essere cera per macchine digitale, per forza! Guardate che lucentezza!



I dettagli del bordo del circuito vengono riflessi sulla carrozzeria quando passate.



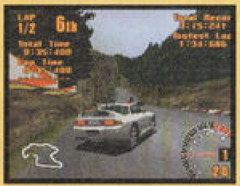
Il replay mode è davvero brillante. Sembra vero!



Tutti i riflessi vengono riprodotti in tempo reale. Come? Seguiranno i dettagli...

03 Il gioco di corse più realistico?

Si stenta a credere al realismo della grafica (fino allo stemma della casa costruttrice nella parte posteriore delle macchine), e la guidabilità è ottimale (sempre un punto fondamentale in questo tipo di giochi). Provate a sterzare con una marcia alta inserita, e sentirete le ruote scivolare via mentre girate, mentre la vostra Acura NSX punta pericolosamente verso un muro. A differenza che negli altri giochi del genere, potete notare la diversa maneggevolezza delle varie vetture, e anche il variare dell'effetto del motore. Ogni ruota della macchina sbatte sui cordoli indipendentemente, grazie a un sistema di sospensioni estremamente realistico. Bisogna ammettere che le macchine non mostrano i danni che subiscono, ma non possiamo onestamente pensare a nessun altro gioco che possa offrire un realismo così efficace nelle curve, nel sovrasterzo o nelle derapate. La Sony ha testato e analizzato oltre 30 macchine su pista per "scopi di ricerca" e il risultato è una guidabilità impressionante e, soprattutto, realistica.



Avete mai visto una macchina derapare così? Probabilmente no.



Uscite di strada e, se non frenate, continuerete a girare.



Ecco le sospensioni indipendenti. Poi verrà anche l'ABS.



Le macchine non si ribaltano. Dopo V-Rally è un gran sollievo...



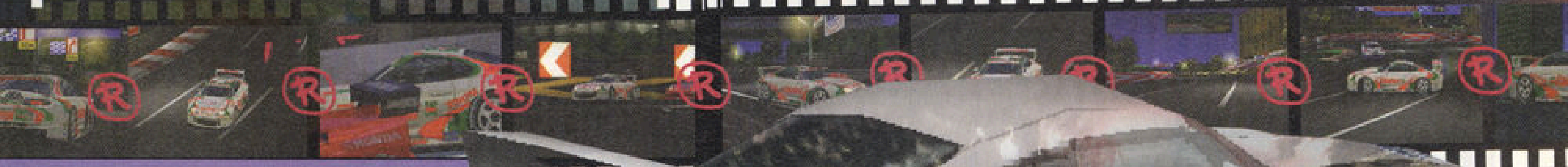


Se solo poteste ascoltare il rombo dei motori... La Sony ha messo dei microfoni nei tubi di scarico per rendere il rumore assolutamente realistico.





Gran Turismo è realistico, ma vi permette comunque di fare un po' di gioco sporco per buttare fuori i vostri avversari.

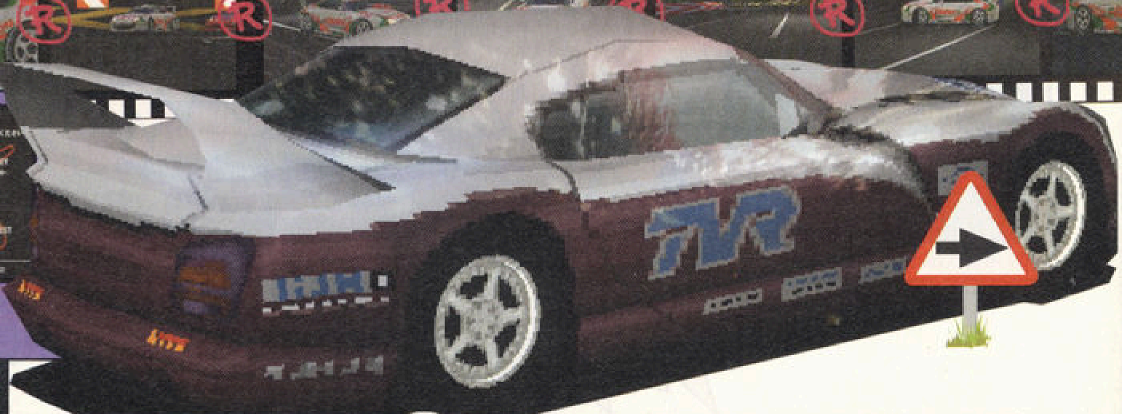




Le prove cronometrate servono per stabilire la griglia di partenza.

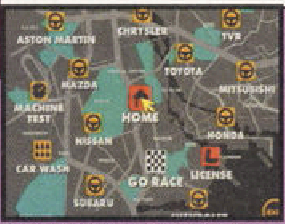


Queste gare servono a fare pratica per il futuro



04 Compra! Vendi! Pronti! Via!

L'opzione Quick Arcade vi permette di fare due giri liberi su ognuno dei quattro circuiti, senza troppe complicazioni e con un'ottima giocabilità, ma la maggior parte del gioco si sviluppa nella modalità GT. Iniziate con un certo numero di crediti per comprare una macchinaccia di seconda mano (buona solo per fare una scampagnata fuori porta) e per iniziare la lunga e accidentata strada verso la perfezione. Dopo aver vinto le prime facili gare, avrete un po' di soldi per migliorare la vostra vettura e, prima che sia troppo tardi, venderla per qualcosa di meglio. Le gare diventano sempre più difficili: dovrete quindi richiedere nuove patenti di guida per avere la possibilità di guadagnare premi maggiori e acquistare nuove macchine. Ecco una panoramica.



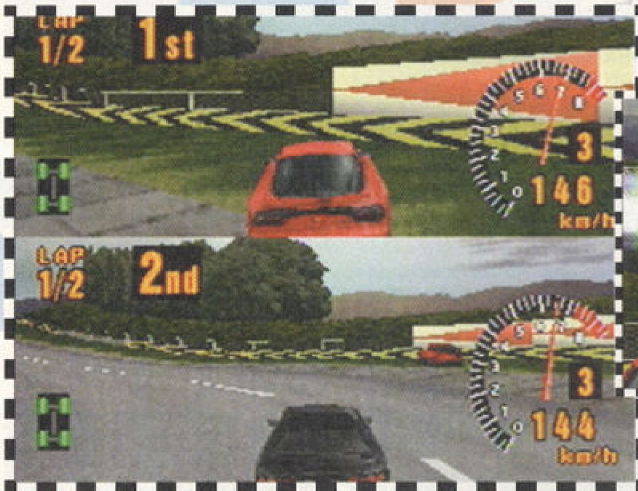
Da questa schermata programmate il vostro destino in GT.



Avendo pochi soldi a disposizione, meglio guardare al mercato delle auto di seconda mano.



Dopo aver comprato la vostra macchina, selezionate in quale gara competere.



La modalità per due giocatori ha sempre un frame rate alto, ma non include avversari controllati dal computer. Potete guidare vetture salvate precedentemente nella memory card, come in Micro Machines.



È un peccato non avere uno schieramento di macchine per giocare contro un vostro amico, ma potete sempre divertirvi a sbatterlo fuori dal tracciato.

05 Ducentocinquanta Macchine!

Esatto: due-cinque-zero, più di tutte le auto dei giochi di guida per PlayStation messi insieme... forse. Potete scegliere le case giapponesi (Nissan, Honda, Mazda, Subaru, Toyota o Mitsubishi), auto americane come la Chrysler o la Chevrolet, oppure le care vecchie macchine inglesi, rappresentate dalla Aston Martin e la TVR. La cosa bella di avere a disposizione tutte queste macchine da vendere, comprare e assettare è che, grazie a una guidabilità estremamente realistica, potete testare i singoli modelli l'uno contro l'altro: per esempio fare fare un test d'accelerazione da 1 a 100 KM/H a una Dodge Viper e una Mazda RX-7. Ecco sette esempi di autovetture. Ve ne mancano solo altre 243!



Non preoccupatevi! Ce n'è per tutti i gusti!



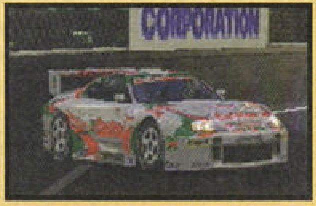
Il rapporto tra prezzo e prestazioni delle macchine di Gran Turismo è ragionevole.



Ecco una triste Subaru standard. Le macchine di seconda mano servono per iniziare il gioco.



Ora sì che è vita! Una volta che il conto in banca è salito, potete saltare su questa NSX.



Ecco come spendere un po' di soldi: la Toyota Celica. Mmm, bella.



Questa versione della NSX, così veloce, cara e scattante, ci fa impazzire!



TVR versione cabriolet.



06 Circuiti colossali!

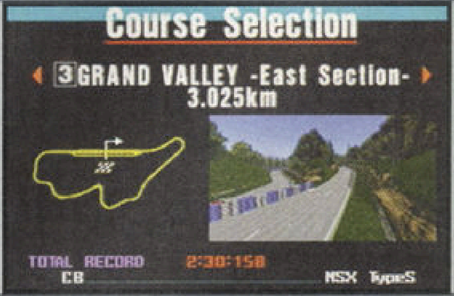
Non sono moltissimi, a differenza delle macchine (250! L'abbiamo già detto?), ma apprezzerete la loro lunghezza e qualità, e non verrete delusi. Cunette, gallerie illuminate e curve pericolose: si rasenta la perfezione. Nel prossimo numero cercheremo di darvi una guida circuito per circuito, per il momento ecco i quattro percorsi disponibili nell'Arcade mode.



Trial Mountain

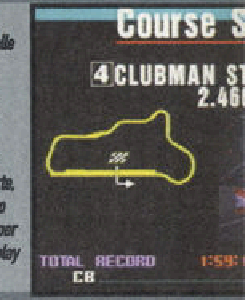
Una deliziosa corsa sulle colline con i classici costoni di pietra di montagna. Fortunatamente non ci sono i negozietti di souvenir. Il posto ideale per fermarsi un attimo e ammirare il panorama.





Clubman Stage Route 5

Questo è probabilmente il circuito più bello, grazie alle luci della città che si riflettono sulle macchine. Dovete andarci piano con l'acceleratore se volete evitare brutti colpi. È una specie di sfida con la morte, ma dà la sensazione molto vicina a trovarsi a girare per Tokyo a mezzanotte. Il replay è eccezionale.





Prima della corsa, potete fare un test di accelerazione e velocità massima.



Una volta sul circuito, potete cronometrare il vostro tempo da 1 a 100 KM/H, per poi cercare di batterlo.



Ma davvero volete vincere queste gare solo per fare un po' di soldi?



Non siete soddisfatti del mezzo? Avete un'ampia scelta di pezzi di ricambio.



Più soldi farete, più potrete migliorare il vostro bolide.



Alla fine vi piacerebbe andarvene con le chiavi di una cosa così, eh?

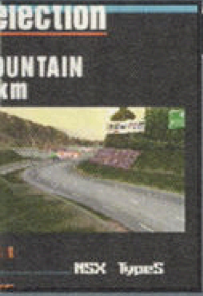
GRAN TURISMO



High Speed Ring

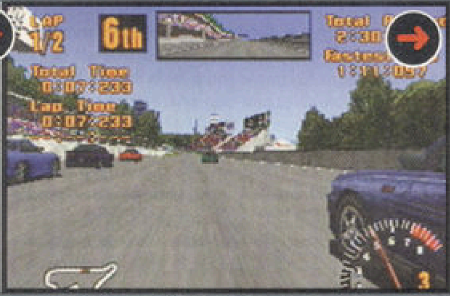


Come potete immaginare, è un anello ad alta velocità. Questo ciambellone d'asfalto ha delle ampie curve ad alta velocità, dove frenare è praticamente inutile. Le altre macchine compensano la mancanza di curve strette. Viva la competizione!

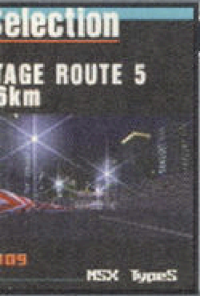




Grand Valley



Il cielo è blu e la vita è bella su questo circuito superveloce e diritto. Ci sono una curva assassina, degli ottimi tunnel e una sezione del percorso completamente diritta, dove potete sentire il vostro motore tirare al massimo della potenza. Brrrooommm!





07 Esami di guida!

Per poter avere le migliori macchine del gioco, dovete superare gli esami di guida che vi permettono di salire nelle graduatorie e di partecipare alle gare con i premi più alti. Ognuna delle tre patenti (B, A e A Internazionale) prevede sette prove, con poi un'ottava che vi farà entrare in possesso del tanto agognato pezzo di carta. Potete ottenere una patente di bronzo, argento o d'oro, a seconda di quanto bene riuscite a superare gli esami. Se uscite solo un po' sull'erba e... verrete bocciati.



Potete fare un solo esame alla volta, in ordine crescente di difficoltà.



I test vanno dal semplice frenare...



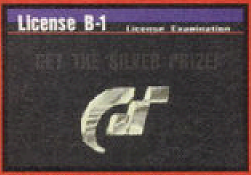
...fino a un giro completo di pista per avere la patente.



C'è anche un test di sterzata col freno a mano.



Uscite di pista e avrete fallito: dovrete ricominciare.



Ecco quello che cercate: una patente d'argento (o magari d'oro)



(In alto) Gli scenari di GT sono di alta qualità. (In basso) Se solo poteste avere il tempo di fermarvi ad ammirare il tramonto...



08 La versione europea sarà anche migliore!

Sì, è vero. Con una mossa senza precedenti, la Sony sta pensando di perfezionare la versione europea di GT, così da renderla migliore della versione giapponese. Ma la cosa più impressionante è che il gioco sarà il 15-30% più veloce, superando i soliti problemi di lentezza causati dal sistema PAL. Anche i suoni e le musiche saranno riscritte.

Attualmente la versione giapponese ha delle musiche abbastanza scontate all'orecchio occidentale. Perciò qui da noi avremo una colonna sonora completamente rivisitata, con canzoni dei Manic Street Preachers (remixate dai Chemical Brothers), degli Ash, dei Garbage, dei Dubstar, dei Feeder e dei Cubanate. La Sony fa sapere che per la prima volta un gioco avrà una colonna sonora tipo film. Persino WipeOut 2097 aveva solo un pezzo dei Prodigy e uno degli Orbital, più altri dieci sconosciuti.



Burning Rangers

Infilatevi dei mutandoni d'amianto e preparatev ad affrontare la versione definitiva della futuristica avventura del Sonic Team





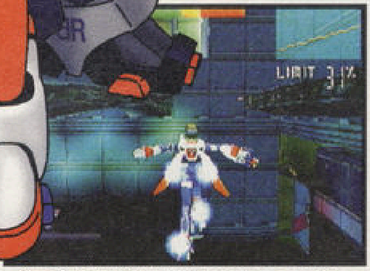




(Sinistra) Burning Rangers è pieno di azione e pavimenti che crollano, con rarissimi momenti per tirare il fiato. (Destra) Il controllo del personaggio è meraviglioso.

Ok, negli ultimi tempi il Saturn non è stato proprio in prima linea nella guerra delle console, ma il suo contrattacco inizia proprio ADESSO con gli allettanti dettagli della completa e definitiva versione giapponese del miglior gioco per Saturn dell'anno: Burning Rangers. Roba che scotta? Parecchio, dato che sposa alcuni dei migliori effetti 3D mai visti sulla console della Sega con quel tipo di giocabilità innovativa e avvincente che è diventata il marchio di fabbrica del Sonic Team.

Dopo un'intro in stile Manga coerente con l'aria giapponese del gioco, scegliete un personaggio tra Lead Phoenix o Tillis e iniziate la vostra futuristica carriera di pompiere con un dettagliato corso. Questo allenamento mostra le basi del gioco e aiuta a farsi la mano coi controlli. Il jet-pack alle spalle del vostro Ranger vi permette di saltare via dai pavimenti che crollano e di fare capriole all'indietro per evitare le esplosioni. Sin dall'infuocato primo livello rimarrete sicuramente impressionati dalle spettacolari esplosioni che si susseguono a ripetizione. Nuvoloni di fiamme ondeggianti lambiranno le suole dei vostri scarponi e irromperanno dalle pareti facendovi volare via. Tutto il gioco risulta spettacolare grazie ai fantastici effetti di luce in tempo reale e a effetti di trasparenze mai visti prima sul Saturn. L'unico problema reale è quello di trovare la strada. Pur essendo in continuo contatto con il resto della squadra di Ranger non è facile seguire le indicazioni verbali che vi indicano in quale direzione muovervi, visto che per il momento sono in giapponese. È per questo motivo che vi consigliamo di aspettare la versione europea, prevista per questo mese. Malgrado le palesi difficoltà di linguaggio della versione giapponese non c'è dubbio sul fatto che Burning Rangers sia qualcosa di speciale. Per quello che abbiamo visto dovrebbe essere un prodotto con lo spessore di giocabilità di NiGHTS combinato alla complessa struttura dei livelli di Tomb Raider. Nel prossimo numero di Games Master troverete maggiori dettagli e, speriamo, la recensione completa di quello che si preannuncia come uno dei migliori giochi dell'anno.



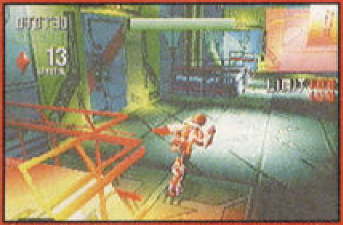
Come in Tomb Raider dovrete esplorare parecchi ambienti sopra di voi. Per raggiungere le piattaforme lontane basta usare il jet-pack.



Guardate questa scena 'infuocata'. E pensare che dicevano che le trasparenze non facevano per il Saturn: che sciocchezze!

Brivido caldo

Se pensate che le fiamme di Burning Rangers si domino con una secchiata d'acqua, è meglio che vi prepariate a qualche brutta sorpresa. Quando l'indicatore di pressione in alto a destra raggiungerà il livello critico, le fiamme oltrepasseranno le pareti metalliche della stazione ferendovi gravemente.



Quando il pavimento o una parete emettono una luce rossa e sentite un fischio significa che è in arrivo una fiammeggiante esplosione.



Eccoci! Una capriola lontano dal pericolo e subito pronti ad agire con l'estintore.

Al fuoco!

Dimenticate gli schiumogeni, l'idrante e i caschi rossi: nel futuro per spegnere gli incendi si useranno ipertecnologici fucili estintori. Più o meno sarà così:



Stando a quel bel rosso sul pavimento state per vivere dei momenti caldissimi!



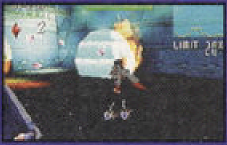
Questo è quello che si chiama un vero inferno!



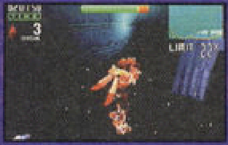
Domate le fiamme con il fucile estintore.



E con questo il peggio sembra essere passato, ma potrebbe riprendere...



Queste quattro scintilline si fanno fuori in un attimo.



Riprendete le forze adesso che potete: tra due minuti si ricomincia...

I nostri eroi

Potete avventurarvi nell'inferno di Burning Rangers sia nelle vesti della bella Tillis (che sono arancioni) sia di Lead Phoenix (il tipo). Entrambi sono stati brillantemente disegnati come due eroi dei Manga. Il loro aspetto nel gioco è quasi altrettanto bello che nell'intro.

Lead Phoenix



Lead Phoenix è il più fico, l'uomo di punta dei Burning Rangers.



Avete il controllo completo del personaggio.



Tillis





Tillis è la nostra bella eroina, roba da far impallidire i migliori manga.



Sembra un po' più agile del compagno Lead, ma cosa vi aspettate da uno il cui nome significa piombo?



La corrente a volte c'è, a volte no, ma ai duri basta una torcia per esplorare!

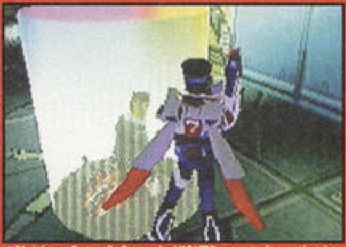


Salvatemi!

Lo scopo principale di Burning Rangers è quello di recuperare gli sfortunati intrappolati nel mezzo dell'inferno. Spente le fiamme e raccolti i cristalli trovati per strada li potrete teletrasportare fuori.



Con cristalli a sufficienza potrete salvare dei poveri innocenti intrappolati nell'inferno.



"Ci tiri su, Scotty". Come in NiGHTS, sarete incentivati a portare a termine ogni livello con il massimo punteggio.

Morte ai robot!

Non si tratta solo di spruzzare acqua in giro: potreste infatti imbattervi in robot giganti che dovrete far saltare in aria col fucile estintore. Fateli fuori e raccogliete i preziosi cristalli che vi lasciano.



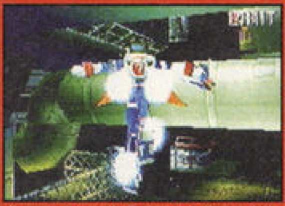
Cosa? Secondo voi un estintore non fa neanche il solletico a una bestia metallica del genere? Vi sbagliate...



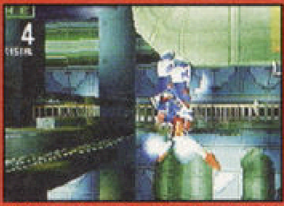
Caricate il colpo e spazzateli via con una potente schiumata di bolle!

Jet-tiamoci!

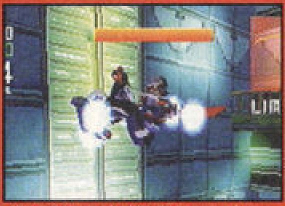
Una delle caratteristiche più interessanti di Burning Rangers è la destrezza dei protagonisti. Benché all'inizio le visuali della telecamera mobile rendano un po' confuso l'uso dei jet, quando lo padroneggerete bene sarete in grado di evitare le fiamme e di atterrare in breve sulle piattaforme più alte. Non potete volare, ma i doppi salti e le capriole acrobatiche offrono un'eccellente manovrabilità. È come Lara Croft con degli scarponi a reazione!



Il vostro jet-pack vi permette di compiere salti epici con atterraggi sotto controllo.



Nel punto di massima elevazione del primo salto una seconda jet-tata vi farà fare una capriola.



Usate il jet-pack all'indietro per saltare lontano dal pericolo.



Ora basta jet-pack: dovete anche domare le fiamme con il fucile estintore.

METAL GEAR SOLID

Resident Evil 2 contro Metal Gear Solid! È uno scontro tra giganti!

Il tempo continua a scorrere e così fa anche la valanga di titoli per PlayStation. Ciò che era solo una vocina nella testa di qualche programmatore sta prendendo forma e crescendo sempre di più sotto i nostri occhi. Metal Gear Solid sta arrivando! Fate largo signore e signori!

Se pensavate che Resident Evil 2 avesse detto tutto quello che c'era da dire a proposito di sangue, schizzi e azione vi siete sbagliati: sta arrivando qualcos'altro! Metal Gear Solid si sta concretizzando mentre leggete queste pagine e ogni mese che passa sembra sempre più sicuro che sarà un successone! Oltre a ispirarsi chiaramente a un bel gioco ammazza-zombie di nome Resident Evil, Metal Gear Solid ricorda Doom, non trascura Tomb Raider e ha presente Time Crisis. Si tratta di un'azione mozzafiato con un tocco strategico, che ha l'obiettivo ambizioso di soddisfare sia i fanatici degli sparatutto che gli amanti della deduzione. Zombie? Esperimenti medici? Ragazzini impauriti che vanno in giro temendo per le proprie gole? Che ne direste di un po' di spionaggio? Azione? Avventura? Azioni mozzafiato segretissime sulla scia di James Bond, come non si vede dal tempo di 007 Goldeneye, ma questa volta su PlayStation? Evvai! Cosa? Come? Perché? Ma soprattutto quando? Le risposte a tutte queste domande sono stampate qui in giro, perciò prima di fare qualunque cosa date uno sguardo a questa pagina. Proprio così! Preparatevi a rimettere nel salvadanaio i soldi come per Resident Evil 2, toglietevi le scarpe da passeggio e date un'occhiata qui. Potreste rendervi contro che i non morti dopo tutto non sono l'unico scopo della vita...

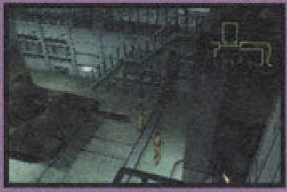
È tutto in 3D!

La grafica di Metal Gear Solid è assolutamente spettacolare. Invece di piazzare i personaggi poligonali su sfondi 2D in alta risoluzione prerenderizzati e di passare con tremolii vari dall'uno all'altro quando Tom, Dick, Dwayne o Mandy escono fuori tiro, il motore grafico di Metal Gear Solid è costituito interamente di poligoni.

Anche se l'effetto non è così istantaneamente bello come quello della combinazione di 2D/3D di Resident Evil, la formula di Metal Gear Solid dà il meglio di sé quando si passa a considerare la flessibilità di gioco. La telecamera segue Solid Snake (voi) mentre sceglie la sua strada in una base piena di nemici. Se vi spostate fuori tiro la telecamera cambia visuale, come in Resident Evil. Comunque, grazie all'abilità di disegnare la scena in tempo reale sotto qualunque angolazione (invece di dover eseguire un miliardo di frame statici in sequenza), la telecamera di Metal Gear Solid segue Snake in tutta la sua azione, spostandosi da un'inquadratura favorevole all'altra: fantastico! E quando ne avrete avuto abbastanza della telecamera alla Resident Evil, potrete cambiare visuale in favore di una in terza persona tipo Tomb Raider, che sposta la telecamera seguendo i movimenti di Snake e, come se questo non fosse abbastanza, potete persino entrare nella testa di Snake e giocare con una visuale in prima persona tipo Doom! Non si sa ancora se tutte e tre le visuali saranno disponibili durante tutto il corso del gioco (o solo come un'opzione per scene particolari), ma la prospettiva tipo Doom permette alcuni fantastici zoom da cecchino tipo Golden Eye.



Guardatelo, eccolo là. Avvicinatevi. Là.



È come un moscerino adesso. Guardatelo.



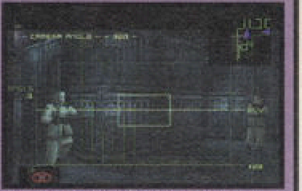
La telecamera lo segue.



Bisogna sgobbare un po' per ammucchiare tutta questa roba!



Poi bisogna nascondersi...



...e quindi passare in soggettiva per una visuale notturna!

Diavolo!

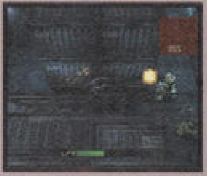
In una classica scena da fumetto, le guardie fanno capire chiaramente al giocatore a che cosa stanno pensando. Se non le disturbate, andranno felicemente in giro, tenendo d'occhio il bottino nucleare senza battere ciglio. Però, se ne disturbate anche una sola, facendo qualche rumore al momento sbagliato o facendovi vedere mentre correte in cerca di un nascondiglio, sulla loro testa apparirà un grosso punto interrogativo. Iniziando a insospettirsi, la guardia potrebbe decidere di investigare un po' prima di tornare di nuovo ai propri compiti. Comunque, una volta che vi avrà visto il punto interrogativo diventerà un punto esclamativo rosso, e la guardia si metterà in piedi, avrà uno sguardo perplesso per un secondo e poi inizierà a sparare, attirando rinforzi.



Ehi! Che cosa è quello?



Solid Snake!



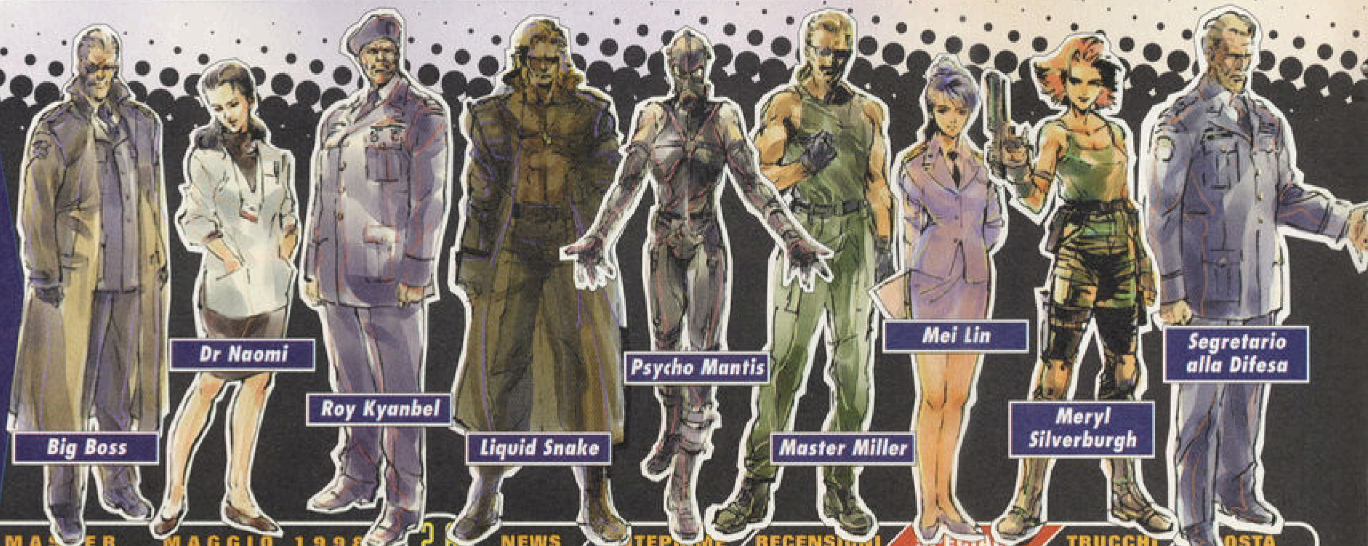
Vi hanno beccato!



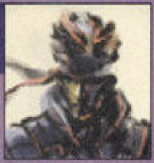
Budda-budda-budda-budda!

Attori

Anche se siete da soli nella vostra missione incontrerete ogni genere di personaggio mentre procedete verso uno dei due finali del gioco. Dovrete venire alle mani con Liquid Snake, un vostro ex-compagno della FOXHOUND, sarete aiutati da Mei Lin, prenderete ordini dal Presidente At e incontrare Revolver Ocelot e Psycho Mantis.



Solid Snake!



Voi siete Solid Snake, con una grande pistola e pantaloni attillati. Metal Gear Solid non è un gioco di squadra, ma si tratta di azione solitaria. Quando le truppe della FOXHOUND decidono che, invece di fare la guardia all'arsenale nucleare degli Stati Uniti, come hanno fatto fino a quel momento, preferiscono sequestrarlo e ricattare il mondo, c'è solo un uomo in grado di salvare la Terra. Per cui voi, Solid Snake, dovete infiltrarvi nell'ex quartier generale missilistico degli Stati Uniti, adesso in mano alla FOXHOUND. Non si tratta di combattere per la sopravvivenza e non c'è una trama strappalacrime: si tratta solo di un uomo che sfida ogni probabilità armato delle armi più tecnologiche mai viste!



Eccomi! Sono qui.



Riesci a vedermi nell'ombra? Un po' più a sinistra! Esatto!Ah!

Non fatevi vedere!

Diversamente da Resident Evil, dove tutto è cattivo e deve morire, Metal Gear Solid non richiede solo l'abilità di sparare, ma anche una certa dose di capacità di non farsi notare. Uccidere è l'ultima risorsa: dovete usare la vostra intelligenza, la tecnologia di sorveglianza e movenze feline per infiltrarvi nella base. Molte guardie seguono percorsi prestabiliti. Un radar sullo schermo (fa parte del vostro arsenale tecnologico) vi mostra la posizione dei muri e delle porte e i dintorni di ogni tizio dal grilletto facile nella vostra zona. Perciò, o sincronizzate al meglio i vostri movimenti per colpirli alle spalle o usate il paesaggio e le ombre per nascondervi. Astuto eh? Se poi non vi riesce, ovviamente, potete sempre premere il grilletto, ma siete avvertiti: si scatenerà l'inferno se uno dei compagni dovesse accorgersene.



Non mi vedrà mai qui!



Sono un asso a nascondino!



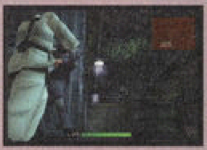
Avvicinati un po', amico.



Non si vede niente! Mannaggia!

Si combatte!

Iniziate il gioco armati solo di un pacchetto di sigarette. Sul serio! Il resto delle 5 armi disponibili nel gioco (pistole, AK47, fucile e lancia razzi) si trova sul cammino. Ci sono anche oltre 50 oggetti diversi da trovare e usare.
All'inizio l'aspetto furtivo del gioco è molto importante, e richiede che riusciate a far fuori le guardie che vi danno problemi a mani nude con pugni, prese e tagliando le gole con un coltello. Potete anche usare i cadaveri come scudi: cariiino!



Prima un po' di pugni.



Poi si taglia una gola.



Poi qualche rivoltellata.

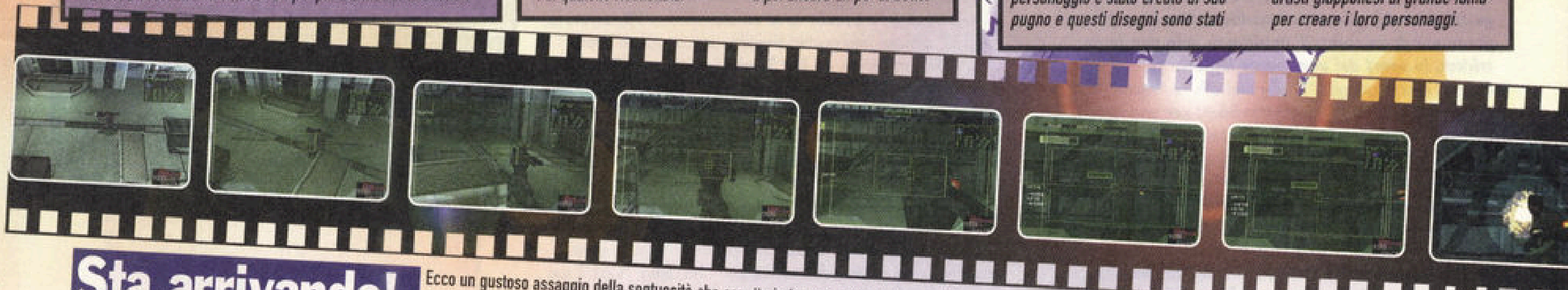


E poi ancora un po' di botte.

Manga mania!



Un certo Hideo Kojima, veterano della Konami, è il produttore del gioco ed è un po' fissato per i manga, quindi il gioco ha un "look" molto giapponese. Ogni personaggio è stato creato di suo pugno e questi disegni sono stati usati come basi dirette per creare le loro controparti poligonali. C'è di più: il team ha preferito un'animazione tipo anime al motion capture, affidandosi ai servizi di artisti giapponesi di grande fama per creare i loro personaggi.



Sta arrivando!

Ecco un gustoso assaggio della sontuosità che aspetta i giocatori di Metal Gear Solid. Guardate come il fucile centra il bersaglio: tutto sotto il controllo diretto del giocatore.



inprimalinea

Games Master presenta i nuovi successi

Brian Lara Cricket '98? Mah, forse lo lasceremo agli inglesi... Motorhead e Riven invece ci divertiranno con la loro carica di azione, il primo, e di logica applicata, il secondo. E naturalmente non mancano le primizie...

BRIAN LARA CRICKET '98

Bel colpo! Le emozioni e i colpi del cricket si fanno una passeggiatina sulla PlayStation...

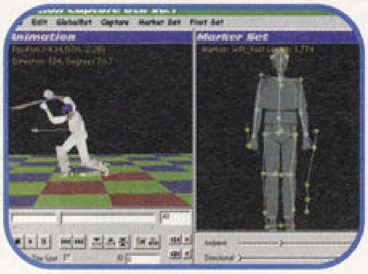


PER	PC, PlayStation
DA	Codemasters
QUANDO	Estate

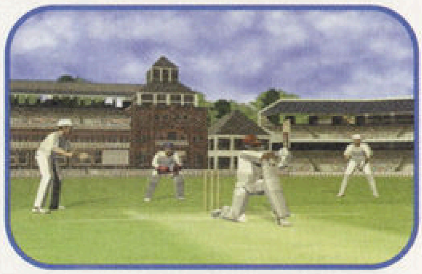
DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE

Non ci può essere nulla di più profondamente inglese come il suono di una mazza che colpisce una pallina in un prato inondato di sole. Fulgidi golfini bianchi, ginocchia macchiate di erba e la promessa di un cocktail significano solo una cosa: cricket, lo sport dei gentleman inglesi.

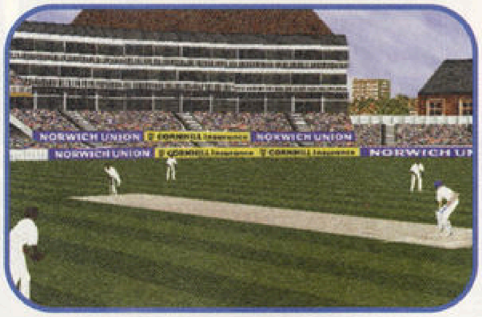
Ma con i suoi "googlies", "silly mid-offs" e "square legs", il cricket non sembra un ideale candidato per una velocissima simulazione sportiva per computer, tanto meno sul mercato italiano. Con la sua flemma inglese, come può sperare di competere con il grezzo e criminale Grand Theft Auto, con lo spettacolo che offre Actua Ice Hockey o con l'azione futuristica mozzafiato di WipEout 2097? Nel mondo dei videogiochi, il cricket sembra avere lo stesso appeal di una simulazione virtuale di cane pastore. Ma aspettate un attimo... non ci stiamo scordando forse di Brian Lara Cricket su MegaDrive? Richiedendo una certa dose di abilità, coordinazione e tempismo, aggiunse alla schiera delle simulazioni sportive anche quella di questo sport. Brian Lara, un celebre campione di questo sport, aveva riversato la sua esperienza in questo gioco e sta per fare la stessa cosa sulla PlayStation e su PC. In Brian Lara Cricket '98 potrete colpire e far rotolare le palline utilizzando oltre 240 copie in motion-capture di altrettanti giocatori di cricket di tutto il mondo. Posti all'interno di un'impressionante ambientazione 3D, avrete la scelta di giocare una partita singola, una completa World Cup, delle Test Series, un Test Season knockout o dei tornei di World Series. Ma se pensate ancora che il cricket non abbia tutte le carte in regola per catturare l'attenzione dello sportivo dovremmo ricordarvi che l'originale Brian Lara Cricket è stato il videogioco più venduto in Inghilterra su ogni formato della seconda metà del 1995. E stando a quello che ci dice il direttore della Codemasters Nick Wheelwright, gli sviluppatori non si sono certo addormentati sugli allori. "Per la creazione di Brian Lara Cricket '98 abbiamo utilizzato tutta la nostra esperienza nel campo dello sviluppo" - ha detto. "Con il suo ambiente grafico ispirato e la sua meccanica di gioco senza rivali, bisserà certamente il successo del suo predecessore". Magnifico! E in Italia? Beh, è improbabile che sia il titolo più popolare dell'anno, ma se aspirate a diventare dei veri gentleman, tirate fuori il vostro olio di lino, spolverate le vostre vecchie mazze e cominciate ad allenarvi sui colpi... l'estate è alle porte: passiamola in casa giocando a cricket!



Tutte le complicazioni del cricket sono riprodotte in questo gioco per i maniaci delle statistiche.



Era buona quella? Mah! Forse non lo sapremo mai...

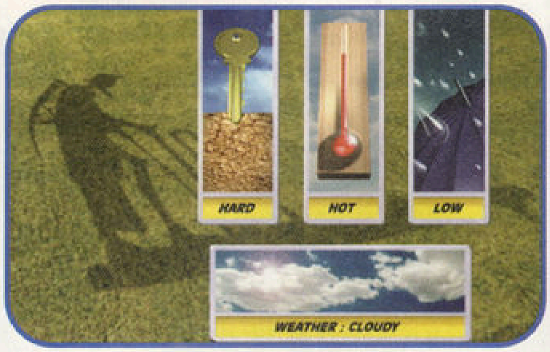


PRIME IMPRESSIONI

Se aspirate a diventare inglesi e le statistiche vi sembrano entusiasmanti, potreste scoprire le gioie del cricket...



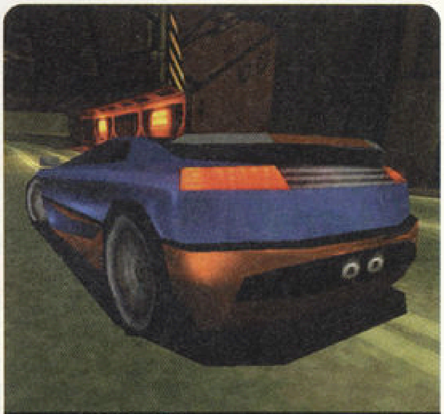




PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIM

MOTORHEAD

Dopo la fortunata serie Actua, alla Gremlin stanno tentando il colpaccio per gli amanti dei giochi di corse...



PER: PC, PlayStation
DA: Gremlin
QUANDO: Maggio

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE



Gli aggressivi avversari guidati dalla CPU dovrebbero assicurare delle corse emozionanti. Il fatto che anche loro debbano imparare i percorsi mentre corrono dovrebbe conferire al gioco una certa dose di longevità.



Questo piccolo mostro ha velocità, pericolo e adrenalina nel sangue. Imparerete ad amarlo.

Non si parla di uno stravagante gruppo heavy metal che sputa sul pubblico, ma di un duro gioco di corse pieno di motori rombanti e di lamiere arroventate. Motorhead è un gioco dove la velocità è tutto e vincere richiederà riflessi e coraggio.

Si tratta di un gioco con lo splendore futuristico di uno WipEout, che però promette di tenere i piedi, o meglio le gomme, saldamente piantati a terra. Auto dal look incredibile sfrecciano lungo una serie di percorsi che variano dalle autostrade cittadine fino alle miniere abbandonate. Correre in giro per una vecchia miniera di carbone in effetti suona leggermente pericoloso e probabilmente contravviene a una certa quantità di leggi stradali, ma non nel futuro, sapete? Nel futuro la gente se ne frega del pericolo, e affronta ogni genere di rischio post-apocalittico.

Come accade ormai in ogni gioco di corse fin dall'invenzione del primo microchip, comincerete con una piccola auto leggera e verrete incoraggiati a rischiare la vostra vita più volte per poter entrare in possesso di un mezzo più grande e veloce. Siete stati catturati dal meccanismo, eh? La velocità e il pericolo saranno gli stimolanti preferiti del futuro e Motorhead ci andrà giù molto pesante con entrambi.

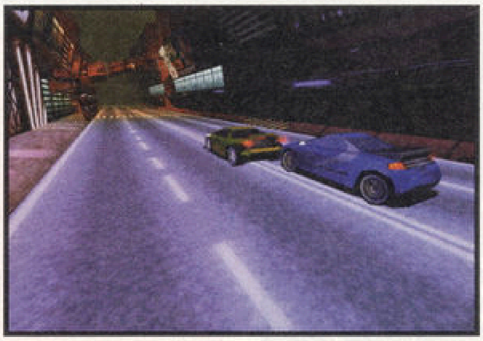
Il gioco ha già un aspetto magnifico. Scontri spettacolari, velocità da togliere il respiro, luci fantastiche, effetti di fumo e polvere sono solo alcuni degli ingredienti in questo cocktail visivo. È però l'intelligenza artificiale degli avversari la cosa che rende più orgogliosi i programmatori di questo gioco. I corridori controllati dalla PlayStation (o dal PC) dovranno "imparare" come guidare in quel percorso esattamente come voi. Le auto della PlayStattion (o del PC) non seguiranno una traiettoria predefinita e statica. Dovranno piuttosto cercare delle opportunità per sorpassare, determinate dalle altre auto nelle vicinanze. C'è anche un Ghost mode, così potrete affinare le vostre abilità e perfezionare ogni curva prima di affrontare ancora una volta i percorsi per altre corse ad alto rischio.



Aspettatevi di vedere dei percorsi futuristici che ricordano le atmosfere di WipEout.

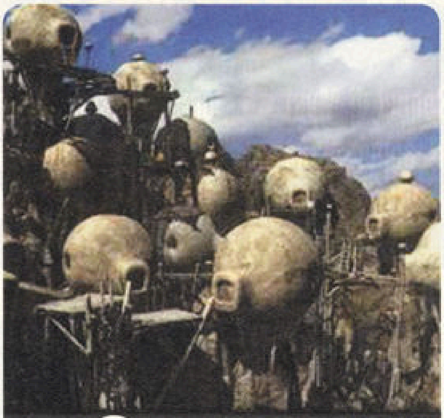
PRIME IMPRESSIONI

Veloce, furioso e abbastanza fantasioso... Motorhead sembra pronto per stupire i giocatori con la sua grafica nitida e la sua fluida azione ad alta velocità.
Un comportamento aggressivo da parte della CPU dovrebbe estendere la sua longevità e farlo diventare una scelta popolare tra i possessori di PlayStation e PC.
Tenete gli occhi incollati alle pagine di Games Master per una recensione completa.





ZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PR









RIVEN
IL SEGUITO DI MYST

Dall'incredibile e inaudito successo di Myst, ecco arrivare una nuova avventura statica...

PER	PlayStation
DA	BrOderbund
QUANDO	Ora

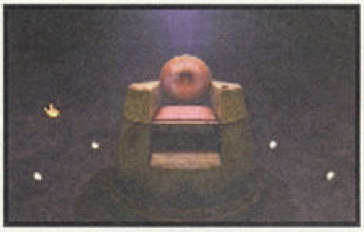
DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE

PRIME IMPRESSIONI

Un successo o semplicemente Myst deluxe? Riven ha tutto ciò che ha reso il gioco originale un best-seller, ma piacerà ai fan dei giochi d'azione?

Sull'onda del successo planetario di Myst arriva questo seguito che ne mantiene la struttura e il sistema di spostamento. Vedere Riven è come vedere una serie di cartoline. In cima a una scogliera, ascoltando il rumore delle onde e ammirando il cielo blu, potreste arrivare a pensare che il vostro negoziante vi abbia venduto per sbaglio un programma turistico anziché Riven!

Quattro anni di sviluppo sono stati impiegati per creare fantastiche locazioni e per ideare intricati puzzle che metteranno in ginocchio persino il più abile degli avventurieri videoludici. Non temete, comunque, la curva d'apprendimento è ben calibrata. Inizialmente vi potrete muovere liberamente, esplorando le diverse stanze e strutture, e vi troverete di fronte a enigmi piuttosto semplici, almeno stando a quanto dice il creatore del gioco, Rand Miller. "Abbiamo creato un mondo abbastanza accessibile" - dice. "Potrete girovagare un sacco prima di arrivare di fronte a un muro. Ma alla fine del gioco quei muri diventano molto alti!". Riven adotta lo stesso sistema di passaggio da una locazione all'altra del suo predecessore, che probabilmente frustrerà molti giocatori abituati ai fluidi spostamenti di Tomb Raider, Super Mario e Doom. Nessuno, comunque, può negare la bellezza dell'universo di Riven. Il bisogno di entrare davvero nel gioco e la sfida rappresentata dagli enigmi dovrebbero renderlo un ottimo gioco per i veterani. Fu su PC che Myst si creò la fama che lo accompagna, diventando il gioco più venduto di sempre con un fatturato lordo di 130 milioni di dollari. Riven si attiene strettamente alla formula vincente del primo episodio. Questa volta sarete incaricati di liberare Catherine, moglie di Atrus, e di farla fuggire dal mondo insulare di Riven. Dimenticate pure di raccogliere monete o di raggiungere un punteggio alto: gli sviluppatori considerano questo viaggio una ricompensa già abbastanza degna.



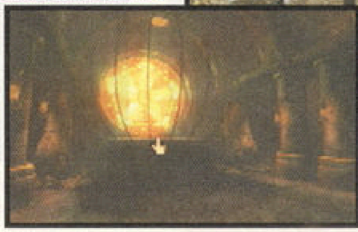
(Sinistra) Sedetevi pure qui e affrontate un altro dei semplici puzzle della prima parte del gioco.



(In basso) Un'ennesima povera performance recitativa.



Ok, per essere sinceri la qualità della recitazione è scadente all'inizio del gioco, ma se vorrete assaporare le bellezze di Riven dovrete farci l'abitudine.







primizie →

Visto che si avvicina la Pasqua, momento di relax e videogiochi, abbiamo pensato di riempire queste pagine di alcune gustose novità. Abbiamo esplorato tutti i settori di sviluppo delle varie compagnie e siamo pronti per presentarvi la prossima ondata di giochi. E comunque non è che un semplice assaggio di quello che ci aspetta nel futuro...

CRIME KILLER

PC · PlayStation

Sparatutto • Interplay • ND

Come membri di un protettorato d'elite futuristico (poliziotti, in parole povere), avrete il compito di setacciare la città alla ricerca di malviventi. Farete giustizia dal sedile della vostra macchina, moto o aereo.
Ogni mezzo ha le proprie caratteristiche di guidabilità che potrete testare nella vostra furiosa lotta contro il crimine.
Quintalate di humour nero e un costante rumore di spari caratterizzano questo sparatutto anticrimine.
State attenti ai terremoti e ai vulcani che renderanno la vostra missione persino più ardua, e ricordate: siete la legge.





PREMIER MANAGER '98

PlayStation · PC

Manageriale • Gremlin • Maggio




Gremlin offrirà ai possessori di PlayStation e PC amanti del campionato inglese la possibilità di gestire la propria squadra di calcio e provare a replicare il successo di Alex Ferguson o i fallimenti di Kenny Dalglish con Premier Manager '98. Potrete prendere ogni squadra della league britannica, scegliere i giocatori e gestire tutte le incombenze di un vero manager della squadra (ma probabilmente non potrete ripetere le gesta del Chelsea...). Potrete anche evitare di urlare alla TV d'ora in poi perché tutte le decisioni (e la responsabilità) graveranno sulle vostre spalle.

TOMMI MAKINEN RALLY

PC

Guida • Europress • Maggio




Tutta l'adrenalina dei rally internazionali potrebbe approdare presto sulla vostra PlayStation con l'arrivo di un degno sfidante per il mitico V-Rally. Tommi Makinen Rally combina una grafica fotorealistica, nuove caratteristiche di giocabilità e ombreggiature realistiche. Grazie alla sua grafica in alta risoluzione e all'editor di percorsi che vi permetterà di creare le vostre piste, dovrebbe rivelarsi davvero eccezionale. I giocatori potranno aspettarsi tutti i classici veicoli perfettamente modellati, effetti sonori d'eccezione e la scelta fra il cambio automatico e manuale. Riuscirà a essere migliore degli altri giochi di rally?

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

PC

Strategia • Eidos • ND




Non c'è modo migliore per passare una domenica sera che guardando le azioni eroiche di qualche grande uomo in un altro epico film sulla seconda guerra mondiale. Ma perché essere un osservatore passivo? Perché non guidare la vostra truppa d'assalto personale dietro alle linee nemiche in una pericolosa missione che colpirà direttamente il cuore della macchina da guerra di Hitler? "Andiamo a salvare gli altri! Accidenti a questi dannati Nazisti!" - urla la vostra eroica squadra di uomini tutti d'un pezzo ed esperti di tattica bellica. La grafica sembra davvero stupefacente e questo sarà sicuramente un "gioco per gli amanti di strategia affamati d'azione". Allora... all'attacco!

MAGIC AND MAYHEM

PC

Azione/Strategia • Virgin • Settembre




I programmatori responsabili della serie degli X-COM si sono rivolti a un mondo di mitologia e storia per la loro ultima uscita. Dovrete impegnarvi in una serie di strategie complicate e di esplorazioni mentre terrete d'occhio un sacco di opportunità di combattimento. Sapremo informarvi meglio in futuro.

LEGGI LA NUOVA RIVISTA
E PER TE GIOCARE CON IL COMPUTER NON SARA' MAI PIU' LA STESSA COSA.



IN TUTTE LE EDICOLE A SOLE 9.900 LIRE CON UN CD ROM PIENO DI GIOCHI DA PROVARE SUBITO SUL TUO COMPUTER

Recensioni

Games Master si è accaparrata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.
La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:

TITOLO DEL GIOCO

VERSIONE RECENSITA	Sistema
GIOCATORI	1, 2, ecc.
DA	Produttore
PREZZO	Se disponibile
USCITA	Mese

GRAFICA — La qualità grafica del videogioco: le animazioni, gli sprite, i fondali... **82**

SONORO — Come sono gli effetti sonori? La colonna sonora è da MTV Award? **86**

IL GIUDIZIO — In sintesi, un giudizio sul videogioco, le sue pecche e i suoi punti di forza.

GIOCABILITÀ — Sarà frustrante trovare le mosse o l'adrenalina scorrerà a fiumi mentre giocherete? **93**

LONGEVITÀ — Qui vi diciamo quanto vi ci vorrà prima di essere nauseati dal gioco e pensare di scambiarlo. **78**

GLOBALE — La resa dei conti. Tutto il videogioco in un solo numero. Croce e delizia da maneggiare con gran cura **87**

Legenda

La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di Games Master!



HOUSE OF THE DEAD
"Un tocco di Resident Evil sul Saturn"



PAG. 40

NEWMAN HAAS RACING
"Formula 1, però negli Stati Uniti"



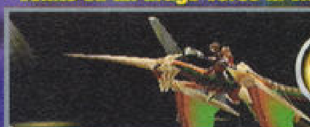
PAG. 44

FIGHTING FORCE
"Raccogliete sbarre e bidoni e via!"



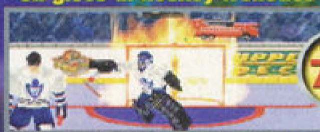
PAG. 46

PANZER DRAGOON SAGA
"Volate su un drago verso la vittoria"



PAG. 74

WAYNE GRETZKY '98
"Un gioco di hockey frenetico"



PAG. 78

recensione

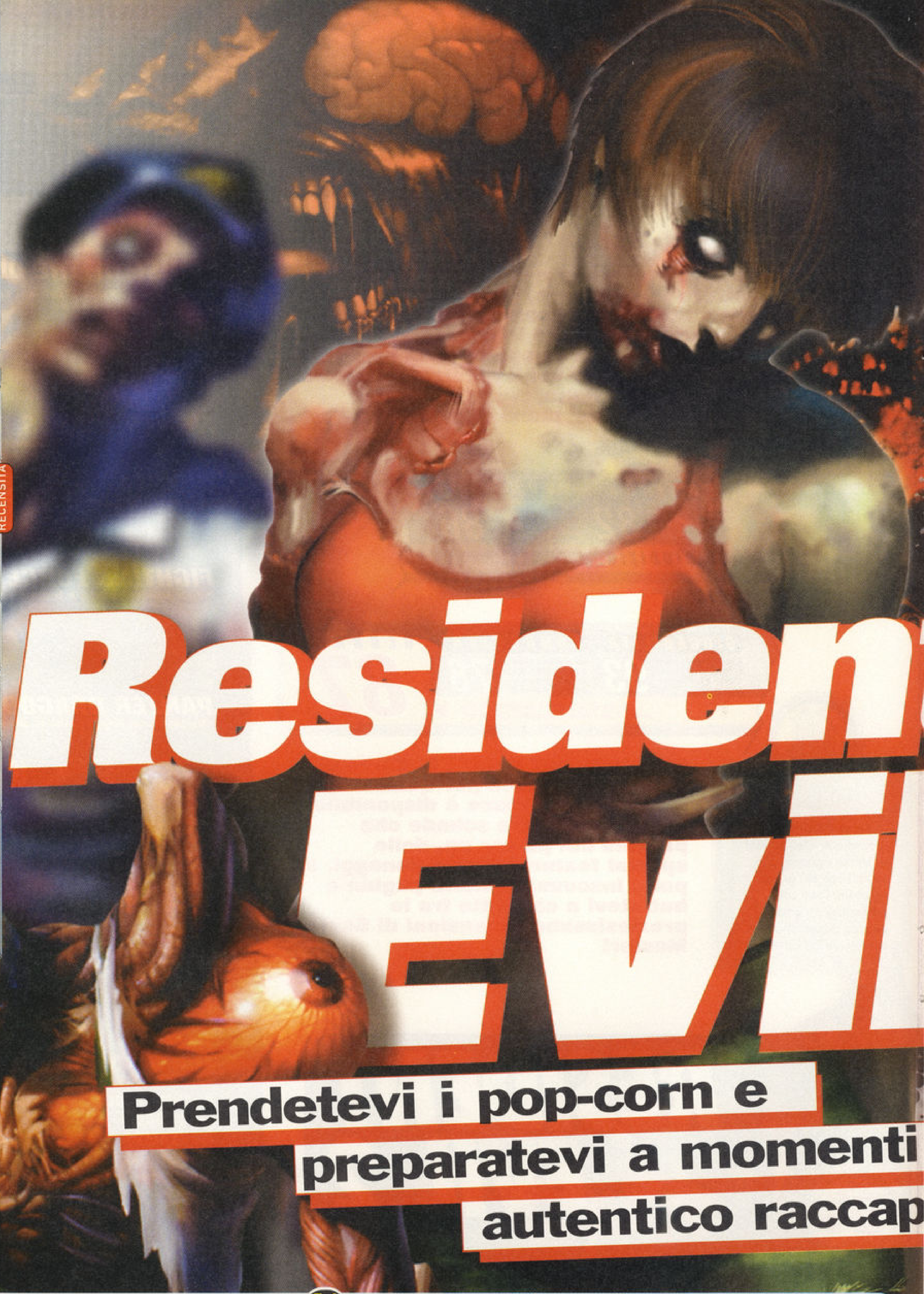
L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER

PC

PlayStation — VERSIONE RECENSITA

I possessori del Saturn riusciranno ad avere la loro versione fra un po' di tempo, ma solo di importazione. Allora, come siete messi col giapponese?



Resident Evil

Prendetevi i pop-corn e preparatevi a momenti di autentico raccap



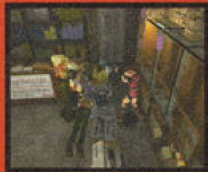
Con
Claire Redfield
e
Leon Kennedy

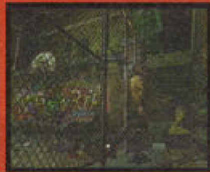
t 2

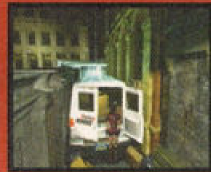
di
riccio...

Devo cambiarmi i vestiti!

Vi sporcherete facilmente in Resident Evil 2, e sangue e cervello non vengono via neanche col sapone di Marsiglia. Per avere dei vestiti di ricambio usate questo piccolo trucchetto. Andate all'RPD senza prendere nessun oggetto all'esterno. Brad, trasformato in zombie, si aggirerà per il tunnel sotto l'RPD, per cui uccidetelo usando i proiettili trovati sopra la scrivania centrale. Ritornate fuori, e una volta che lo avrete crivellato di colpi avrete una chiave speciale. Usatela nell'armadietto nella Darkroom/Storeroom e Leon otterrà due nuovi completi, mentre Claire riceverà un divertente costume western, completo di sei pistole.


Le armi e le munizioni nell'armeria non vanno toccate.

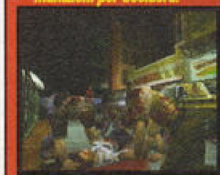

Correte oltre questa porta e aspettate che vi inseguano.

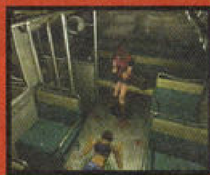

Vi tenta vero? Ma non potete ancora prendere le munizioni.

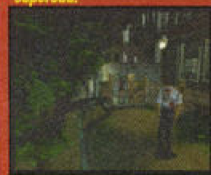

Lasciate avvicinare gli zombie per poter usare meno munizioni per ucciderli.


Lasciate perdere gli oggetti nei bidoni e sparate.


Quando vi siete creati dello spazio correte oltre i superstiti.


C'è giusto tempo per superare questi schifosi.


Dovete uccidere sia lei sia il tipo che la segue.


Correte oltre questo tipo e vi mancherà poco per la chiave speciale.


Mentre girate intorno alla stazione di polizia dovrete respingere gli zombie e sparare velocemente. Altrimenti vi saranno sopra ancora prima che ve ne accorgiate.


Ci sono molte cose da osservare in questa stanza. Divertitevi.


Bello! Quello è il capo, ma non vi dispiacerà vederlo morire.


Allora, in quale film avete già visto queste uova?



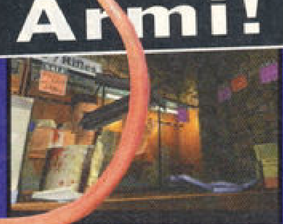
Resident Evil 2 vi farà pensare di recitare in un vostro film, e vi farà venire un tremendo voltastomaco. Giocatelo di notte, giocatelo con la musica al massimo, giocatelo completamente da soli in una stanza di un motel deserto in cima a una collina, ma qualsiasi cosa decidiate di fare: giocatelo!
Inserito il CD, Resident Evil 2 viene lentamente alla vita, e con quasi ogni colpo di scena rende tributo ai classici dei film dell'orrore. Strizza l'occhio a tutti i film di zombie, e guarda con rispetto ai film della serie La Casa. Si toglie il cappello di fronte a Halloween e ammicca a Species. Vi ricordate del mostro che usciva dallo stomaco in Alien o di come hanno ucciso lo squalo in Lo Squalo? È tutto qui. Vi ricordate di come ve la siete fatta sotto quando Ripley doveva ritornare indietro per salvare la ragazzina in Aliens? Se volete finire il gioco vi dovrete abituare a queste sensazioni. Vi attorciglierà le budella, ci farà un nodo e aggiungerà un bel fiocco per essere più sicuri.

Ed è proprio questo che rende Resident Evil 2 un gioco davvero eccezionale. Gli sviluppatori hanno fatto molto di più che limitarsi a unire alcune scene di film. Hanno preso gli ingredienti principali dei vecchi film dell'orrore, li hanno masterizzati e ne hanno tirato fuori due CD pieni di... tensione. Questo ritorno degli zombie vi sprofonderà nel bel mezzo dell'inferno e vi lascerà appesi a testa in giù sopra un burrone. È meglio che facciate una buona scorta di adrenalina...





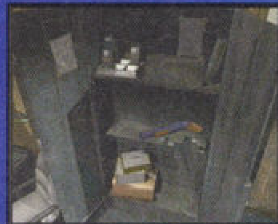
Armi!



La bolt gun va bene per gli zombie molto vicini ed è più potente della hand gun per gli avversari più grossi.



La pistola standard è sempre utile, ma state attenti alle munizioni, specialmente quando la trasformate in un mitra.



Il lanciagranate è nascosto in un armadietto. Adesso potete davvero fare a pezzi quei mostri.



Il lanciagranate può sparare dei colpi esplosivi per riscaldare l'azione.



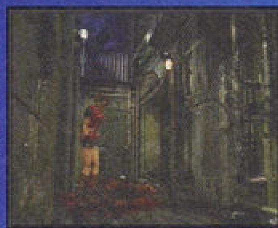
Il lanciagranate può sparare dei colpi all'acido per bruciare qualsiasi cosa si trovi sulla strada. Divertentissimo!



La bomba al plastico è inutile contro gli zombie e gli altri mostri, ma può essere usata contro i muri.



Andate all'elicottero quando avete questo e il plastico. Lo vedete il muro? Fatelo saltare e guardate il risultato.



Il coltello! Anche se verrete colpiti usandolo, è molto efficace contro gli zombie.

Vieni fuori, dovunque tu sia!

L'unica critica al primo gioco era che non c'era molto da fare dopo che l'avevate finito. Questa volta è diverso. Resident Evil 2 è pieno di segreti, alcuni facili da scoprire, alcuni difficili, e altri così complessi che dovrete richiedere il pre-pensionamento per avere abbastanza tempo per scoprirli. Il sistema di punteggio e il salvataggio svolgono un ruolo importante nello scoprire cosa c'è. Anche il numero di volte che finirete il gioco influisce su cosa troverete. Ci sono armi speciali, personaggi nascosti e tutta una serie di gemme tenute al sicuro. Il mese prossimo inizieremo a rivelarvi tutti i segreti del gioco. Forse...

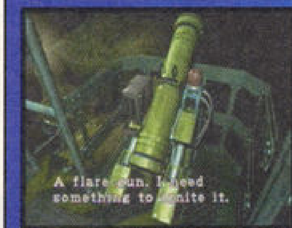








"Ehm, capo, penso che il cibo sulla sua scrivania si stia raffreddando!". Non fidatevi di questo tipo!



Lo troverete avanti nel gioco, ma dovrete girare molto per trovare qualcosa adatto ad attivarlo.



Una volta giunti alla stazione di polizia (la vostra missione iniziale) comincerete a sentire la tensione alzarsi. Prendendoci una pausa per riflettere, questo è stato il momento in cui ci siamo resi conto dell'effetto che la musica creava. È orchestrata perfettamente per spremere ogni goccia di adrenalina dalle vostre ghiandole. È tutto tranquillo, ma come la musica inizia a cambiare vi rendete conto che sta accadendo qualcosa. Siete troppo impegnati per rendervi conto dell'incalzare del sonoro. Valutate la situazione fino a quando la musica cresce per diventare mozzafiato e un mondo di terrore riempie lo schermo. Il sonoro è vitale per come giocherete Resident Evil 2. Molto giochi si affidano alla coordinazione occhio-mano, ma se vorrete finire questo dovrete anche fare molto affidamento sull'udito. Se una bestia si sta avvicinando, sentirete il suo respiro, i suoi passi o i suoi lamenti molto prima di riuscire a posare gli occhi sulla maledetta. Più di una volta ci è capitato di azzittirci tutti contemporaneamente pensando di aver sentito qualcosa e di metterci ad ascoltare attentamente per averne conferma. Ragazzi, che ansia crea questo gioco!

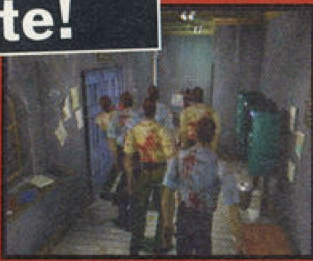
Ogni particolare del gioco è stato studiato per trascinarvi e immergervi nella trama e immedesimarvi nei personaggi. Non importa quanto poco sensibili siate, farete di tutto per proteggere la piccola Sherry Birkin. È la figlia di William Birkin, uno scienziato della UMBRELLA, e dovrete darvi da fare come pazzi per tenerla in vita se giocate con Claire Redfield. Se invece preferite giocare il



Spaventati? Lo sarete!

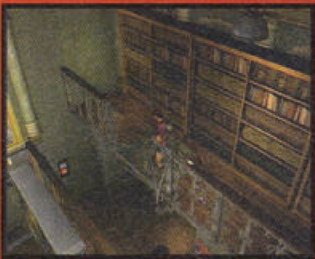

Proprio quando pensavate che il proprietario del negozio fosse un vostro amico, viene morso...


Guardate la pozza di sangue sul pavimento, guardate in alto e provate a indovinare cosa vi attende.


Scoprite che la porta è chiusa e che i ragazzi in blu hanno organizzato una bella festa.


Ho visto qualcosa correre velocemente dietro quella finestra, vero? Oh mamma!


Camminate troppo vicino alle barricate e questi simpaticoni cercheranno di afferrarvi.


Tutto tranquillo. Il cuore vi si fermerà quando cadrete attraverso il pavimento.


Anche i momenti in cui il gioco carica possono essere pericolosi, visto che gli zombie irrompono dalle porte.


Guardate il vostro bel profilo nello specchio per quanto volete, ma appena vi voltate c'è una bella sorpresa.



Proprio mentre il capo comincia a parlare viene squarciato dall'interno. Un momento incantevole.


L'unico sopravvissuto nel negozio di polizia non lo resta molto a lungo. È stato morso.


Indovinate chi fa quel rumore sul tetto del treno in cui siete nascosti?


Una volta trovata l'apertura per la valvola potrete spegnere il fuoco. Caspita se faceva caldo!


Se riducete questo zombie in due pezzi aspettatevi di venire inseguiti dalla parte superiore.


Questa pianta deve essere un po' potata: usate il lanciagranate!

poliziotto Leon Kennedy vi ritroverete fra i piedi la misteriosa Ada Wong invece della giovane Sherry Birkin. Sembra che si sia persa ed è un po' sospetta... ma ci ritorneremo più tardi.

La giocabilità è immediatamente riconducibile a quella di Resident Evil. Più vi addentrerete nel gioco, però, e più l'azione si sposterà dall'uccidere ondate di zombie al risolvere enigmi. I rompicapo che affronterete non saranno mai troppo complicati e la soluzione sarà spesso vicina, ma arrivarci richiederà un dito veloce sul grilletto. Quando siete occupati a risolvere un enigma ricordatevi di una cosa: se trovate qualcosa, c'è una ragione. Per cui, se troverete un sacco di kit di pronto soccorso, erbe e munizioni, ne avrete bisogno molto presto. Ci sono molti punti in cui potrete salvare il gioco e mettere via gli oggetti trovati, e fortunatamente gli oggetti compaiono in tutte le casse, e non solo in quella dove li avete lasciati. Il tempo perso per andare a recuperare un'arma o uno strumento è ridotto al minimo. Ricordatevi che se volete ottenere il massimo dal gioco e scoprirne tutti i lati nascosti dovrete pensare bene a quanto spesso salvate. Meno volte lo farete e maggiore sarà il risultato finale e la possibilità di scoprire un segreto.

Come nel primo gioco ci sono due personaggi da scegliere e le partite saranno molto diverse a seconda di chi sceglierete. La strada da percorrere, le armi che troverete e anche le stanze in cui potrete entrare saranno diverse per Claire e Leon. Le loro strade si incontrano in diversi punti nel gioco e vi ritroverete di fronte a tutti i tipi di superstiti mentre combatterete per la vostra anima.





Chi diavolo è?



Il magrissimo Ben, un giornalista che ha scoperto un sinistro legame fra la UMBRELLA e la stazione di polizia di Raccoon City. Brian Irons, il ciccione e arrogante capo della polizia, tiene nascosto un oscuro segreto.



È il momento di ripulire questo laboratorio con una bella fiammata. Se si muove, friggetelo!

Resta di stucco...

Un altro trucchetto. Vedete quell'innocua striscia di sostanza appiccicosa sul pavimento? Un colpo dovrebbe bastare per sbarazzarsene. Ma aspettate, perché il gioco sta facendo iniziare un intermezzo? Che cosa...? Sta crescendo? E quanto? Quanto è resistente? Porca miseria...



Sembra innocua, vero? Molto presto però cambierete idea e vi pentirete di non aver usato più munizioni in precedenza.



Ugh, è orribile. Si è mosso. Sta anche cambiando colore. È molto brutto ma non sembra minaccioso... per ora!



Non mi piace davvero l'aspetto di questa cosa. Sta crescendo e le munizioni iniziano a scarseggiare. Il coltello però dovrebbe bastare.



Ah... Non penso che il pugnale possa bastare. Le sono spuntate le gambe e delle grosse zanne: siamo nei guai.



Adesso mi ha visto. Beh, proprio un bel modo di finire la giornata. Non penso che una buona parlantina possa funzionare.



Aspettate, cos'è questa roba? Alcune granate che mi ero dimenticato di avere. Adesso vediamo quanto è forte.



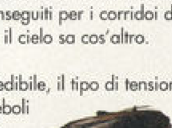
E questo, amici miei, è il sistema per far venire un bel mal di testa a questa bestiaccia. Non sporcatevi le scarpe mentre gli camminate sopra la testa.



Alcuni vi saranno amici, alcuni vi supplicheranno di portarli con voi, mentre altri, beh...non meriteranno la vostra fiducia.

Dopo la stupenda sequenza iniziale (che varia a seconda del personaggio scelto) la grafica si mantiene a livelli altissimi per tutta la durata del gioco. Scordatevi Tomb Raider 2: la grafica di Resident Evil 2 vi stenderà completamente (e vi strapperà le gambe, già che c'è). Gli intermezzi aggiungono molta atmosfera, e aspettate di vedere la sequenza in cui viene spiegato perché il virus G è così dilagante. Wow! Non abbiamo mai trovato un gioco che ci facesse sperare che le porte non si aprissero per non trovarvi dietro degli orribili mostri mutati in attesa. Ci saranno momenti in cui avrete finito le munizioni e dovrete andare a prenderle inseguiti per i corridoi da zombie, mostri bavosi, e solo il cielo sa cos'altro. Spaventoso? Senza dubbio.

Superba grafica, sonoro incredibile, il tipo di tensione e atmosfera sconsigliabile ai deboli di cuore e una giocabilità che vi terrà inchiodati al joypad per secoli. Avete qualcosa in mente? Resident Evil ce l'ha. Ci



Fatevi una borsetta...

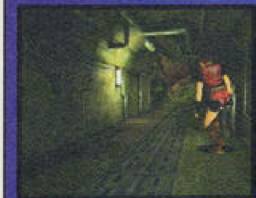
Ah, eccola lì. Proprio quando pensavate di aver perso Sherry la ritrovate nella stanza dei rifiuti. Tutto quello che vi resta da fare è entrare e... cosa diavolo? Dove cavolo si nascondeva? Vi fate sotto e combattete, o ve la date a gambe?



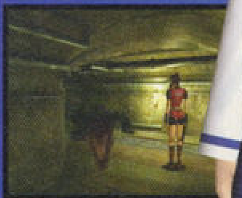
Lì c'è Sherry: adesso entrate e salvatele la vita per l'ennesima volta.



Ma che cavolo... scappate! Veloci! Più veloci ! Arg!



Non vi dirò come si fa, ma non dovrete correre lontano...

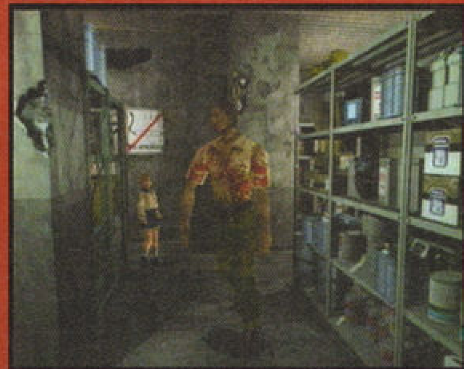


...prima di scoprire il modo per devastare questo maledetto.

Le ragazzine non dovrebbero fare cose pericolose...



Se giocate con Claire Redfield, prima o poi incontrerete Sherry. In seguito avrete la possibilità di usarla. Ora, una piccola ragazzina non può combattere contro zombie assetati di sangue. È un peccato, perché ci sarebbe piaciuto vederla combattere col coltello contro ondate di zombie, ma non si può avere tutto. Questo però mette in evidenza la seconda possibilità di gioco. Non siete costretti a combattere contro tutti. Di solito siete abbastanza veloci (se non siete troppo feriti) per riuscire a superare i mostri (anche se però sarete seguiti). È molto importante che siate veloci in questa sezione visto che gli zombie vi vomitano addosso.







Se dovrete guardare in alto è molto probabile che non vi piacerà ciò che vedrete







deve essere un punto debole, ma se c'è noi non siamo ancora riusciti a trovarlo. Ah sì, eccone uno: Resident Evil 2 vi farà perdere il sonno. A) Perché lo giocherete fino a notte fonda (perché con il calare della notte l'atmosfera si fa più intensa e dovete solo spegnere le luci per portare la tensione al massimo). B) Perché continuerete a pensare a dove prendere altre munizioni o a mettere insieme tutti gli indizi raccolti per ricucire tutta la storia. Inoltre ci sono momenti che bastano da soli a togliere il sonno per un bel po': pensate, vagando felicemente potreste incontrare un enorme alligatore sbucato fuori da chissà dove. Ci sono due modi per occuparsene. Uno non è molto facile e richiederà un sacco di munizioni, ma pensate per un attimo e scoprirete un modo più semplice... supponendo che riuscite a superare lo spavento che vi siete presi. Ci sono momenti in cui delle braccia escono dai muri per afferrarvi, in cui i fusibili si bruciano lasciando entrare gli zombie dalle porte di sicurezza, ci sono le occasioni un cui vi fermerete a guardare uno specchio trasparente proprio quando un mostro ci passerà attraverso, ci sono le piante che nemmeno degli esperti da telequiz riuscirebbero a identificare... Questi sono solo alcuni dei momenti in cui ci siamo imbattuti e che faranno battere il vostro cuore battere all'impazzata. Ma non vi preoccupate, non vi abbiamo rivelato tutto, ne vedrete delle belle mentre procedete nel gioco. E per quanto riguarda il colpo finale, beh, ci è sembrato emozionante.



Abbiamo aspettato Resident Evil 2 per molto tempo, e non ha deluso nessuna nostra aspettativa. Lo abbiamo giocato tutti insieme sin da quando è giunto nei nostri uffici, escluso chi voleva giocarselo da solo per scoprirne tutti i segreti.

Questo è uno di quei giochi che lasceranno i vostri sensi devastati dopo ogni partita. Abbiamo visto persone scosse dall'esperienza in Raccoon City. Detto questo, il gioco supera qualsiasi altra cosa sulla PlayStation sia in termini di trama sia di atmosfera. Final Fantasy 7 è grandioso, ma l'atmosfera di Resident Evil 2 è incomparabile e molto è dovuto alla sua qualità cinematografica. E tutti abbiamo visto abbastanza film per riconoscere le sue citazioni. Volete il tipo di esperienza che raramente si prova con una macchina? Allora prendete Resident Evil 2, che unisce magnificamente un gioco strepitoso con una nottata gotica.

RESIDENT EVIL 2

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	VIRGIN/CAPCOM
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Più azione che nell'originale, splendidi filmati, molto dettagliati e terrificanti. 96	Non importa quanto pensiate di essere coraggiosi, salterete sulla sedia. 95	Moltissimo da esplorare e un sacco d'azione. Una vera esperienza di gioco. 95	Due personaggi diversi, due giochi differenti, ed entrambi vastissimi. Un sacco di segreti da scoprire. 95	95

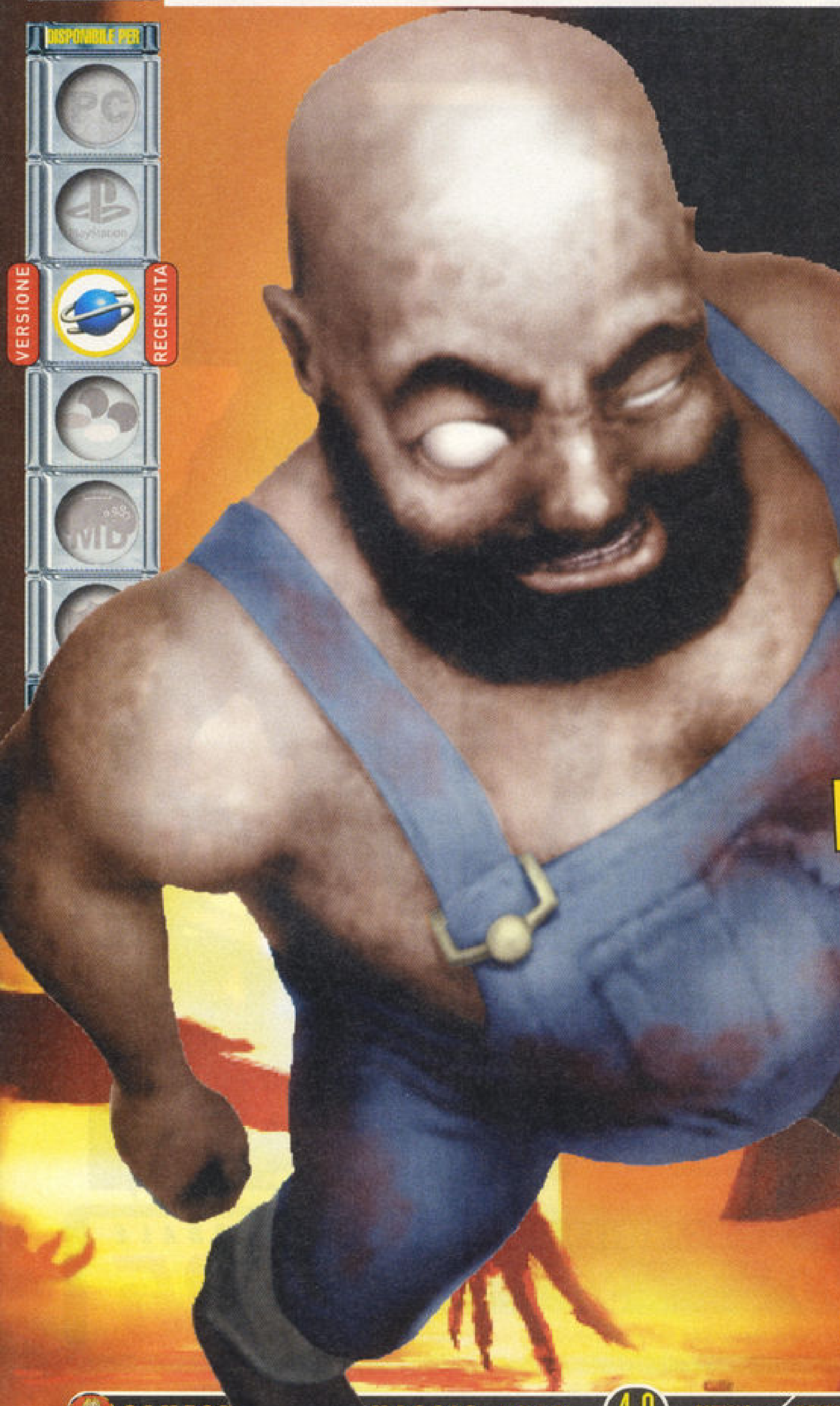
IL GIUDIZIO *Vi toglierà il fiato e scuoterà i nervi, con una sana e intensa giocabilità che vi accompagnerà molto a lungo.*

THE HOUSE OF

Pezzi di cervello! Brandelli di carne! Un paio di pantaloni nuovi! I morti viventi vogliono solo queste tre cose. Ecco lo shoot'em up Sega

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA





Si può guardare attraverso al buco che gli avete fatto nel petto. E ancora si muove!



Potete staccargli le braccia, ma dovete mirare alla testa per ammazzarlo definitivamente.



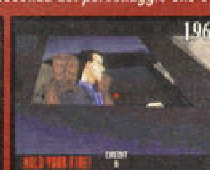
Se li fate avvicinare troppo lasceranno dei segni di sangue sullo schermo.

Affittasi pistole!

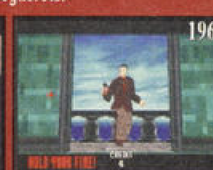
I sei personaggi tra cui potete scegliere in The House of the Dead hanno delle diverse caratteristiche di fuoco: un numero differente di proiettili da sparare, il danno che causano, l'area che coprono quando fanno fuoco e il tempo che impiegano a ricaricare. Quindi dovrete combattere in maniera diversa a seconda del personaggio che sceglierete.



Rogan se la cava un po' in tutto. Bella giacca di tweed.



G (molto hip hop) ha 15 proiettili a disposizione, ma ricarica lentamente.



Rogan 2 può sparare solo due cartucce prima di ricaricare.



G2 copre un'ampia area di fuoco, ma i suoi colpi non causano molti danni.



La pistola di Sophie ha 25 colpi, ma si ricarica molto lentamente.



Il Ricercatore ha un tempo di ricaricamento lento, ma i suoi colpi sono molto efficaci.

THE DEAD



(In basso) Ma che bello spettacolo. Ecco cosa fa una testa che va in frantumi.


È inutile pensare alla perfezione della mira. The House of the Dead è un gioco dove sono necessari riflessi pronti e uno stomaco forte, perché lo splatter si spreca.

Non si chiamano morti viventi per niente. Al contrario dei defunti normali che se ne stanno tranquilli nelle loro tombe senza lamentarsi, gli zombie non sono troppo pacifici. Legioni di mostri assetati di sangue sono protagoniste di due dei giochi che vi presentiamo questo mese, e le dobbiamo ricacciare nel cimitero da dove sono uscite. A pag. 34 parliamo di come compiere questa delicata operazione in Res Evil 2, ma c'è bisogno di una mano velocissima (con la lightgun, ovviamente) per affrontare questo gioco della Sega per Saturn.

L'idea dietro The House of the Dead è molto semplice. Si tratta di un gioco tipo Virtua Cop mischiato con gli effetti splatter di Resident Evil. Con la vostra pistola ben salda in mano, venite sbattuti in un edificio infestato di zombie freschi di cimitero, maniaci armati di sega elettrica ed esperimenti genetici mal riusciti. Appena li vedete, dovete sparare senza esitazione. Tutto qua. Ma ripulire lo schermo da schiere di morti e mostri vari è sempre più divertente che far fuori i soliti criminali vestiti di nero. In The House of the Dead i nemici arrancano con passo zoppicante verso di voi: dovete quindi staccar loro le gambe, creare dei bei buchi nei loro corpi puzzolenti e far loro saltar via le belle testoline, il tutto condito da fiumi di sangue verde, lamenti e ricaricamenti rapidissimi. Molto più divertente che sparare a stupidi criminali nascosti dietro una macchina come in Virtua Cop. La tensione continua e lo svilupparsi frenetico e incessante del gioco sono il cuore pulsante di questa versione per Saturn. Al contrario di Time Crisis, dove bisognava fermarsi, nascondersi e sparare, qui i nemici continuano a venire verso di voi, con la ferma intenzione di lasciare il loro graffio sullo schermo. Ogni tanto bisogna sparare ai vari proiettili e armi che vi vengono lanciati contro, ma il gioco di base è un faccia a faccia continuo. Una buona precisione nel colpire bersagli lontani è necessaria per farsi strada nel gioco e guadagnare punti bonus. Ricaricare la pistola al momento giusto è un'operazione fondamentale per eliminare i mostri, magari con un bel colpo sparato diritto in testa.

Non saprete mai cosa vi aspetta dietro l'angolo, e anche dopo l'ennesimo attacco di una rana mutante non vi annoierete, visto che la longevità del gioco è assicurata da una buona quantità di percorsi. Non dovete semplicemente decidere se andare a destra o a sinistra, ma dipende dalla vostra precisione nel corso dei combattimenti o da quanti ostaggi siete riusciti a salvare, o ancora dal far fuori dei mostri nei punti chiave. Aggiungete una specifica modalità del Saturn che vi permette di scegliere tra sei personaggi diversi, la modalità per due giocatori con

➜

Scegliete la vostra strada...

The House of the Dead ha una buona serie di percorsi da affrontare, cosa basilare in uno sparatutto per pistola. Nei punti chiave di ognuno dei quattro capitoli il vostro cammino prenderà una certa direzione, a seconda se siete riusciti a salvare un ostaggio, se avete ucciso un determinato zombie o se avete buttato giù una particolare porta. Per esempio, già all'inizio lo stile della vostra entrata nella casa maledetta dipende da se avete salvato un povero scienziato o no.

Se non riuscirete a salvare lo scienziato, dovrete entrare dalle fogne. E lì vi aspetta un bel gruppetto di zombie!



Se invece riuscirete a salvare lo scienziato, entrerete direttamente dalla porta principale.



Blam! Blam! Urrà!

In The House of the Dead c'è abbastanza sangue da soddisfare anche il più accanito ammazzazombie. Ecco tre foto che mostrano delle scene tipiche del gioco.



Se fate un bel buchetto in uno zombie, ci potrete vedere attraverso! Che carino!



Non vi piacciono i mostri che gesticolano? Fate saltare loro le braccia con un po' di piombo.



Il caro, vecchio colpo stacca-testa. Fa risparmiare proiettili ed è uno spettacolo!

Pessimi inquilini

Alla fine di ognuno dei quattro capitoli c'è un mostro finale. Oltre a essere veramente orribili, i mostri necessitano di una buona cura a base di piombo e colpi precisi per essere spediti al creatore. Alla fine vi farà male il dito con cui sparate.

Chariot


Ogni mostro ha un punto debole...ma piiiccolo!


Dopo questo schermo, dovrete scarnificarlo a colpi di pistola.

Hangedman


Questo Angelo della Morte deve essere colpito nel busto.


Vi manda contro anche i suoi cari amici volanti.

Hermit


Eccone uno che fa al caso di chi ha paura dei ragni. Mirate agli occhi!


L'amico fa avanti e indietro in questa tubatura.

Magician


Ecco quello grosso. E non si conosce il suo punto debole. Bell'affare!


Scaricategli addosso una tonnellata di piombo, e forse cadrà a terra.

Ti riempio di piombo!

Questo adattamento del coin-op originale non manca di nulla. Potete affrontare The House of the Dead in due giocatori, come accadeva nell'arcade. Collegate un'altra pistola e sarete spalleggiati dal vostro amico nelle varie missioni. Ovviamente ci saranno più zombie per compensare la vostra potenza di fuoco. Non avete amici? Collegate ugualmente una seconda pistola e potrete sparare come nei film di Schwarzenegger: doppia razione di fuoco!



Scegliete il vostro personaggio. Hanno diverse caratteristiche di fuoco: quale volete?

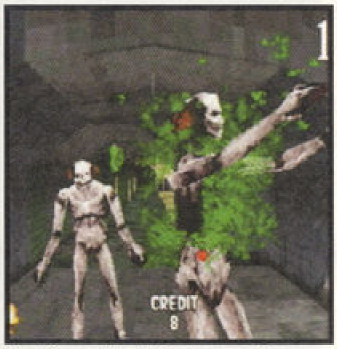

La sequenza di introduzione mostra voi all'esterno della casa.


Il Giocatore 1 occupa la parte sinistra dello schermo, il 2 quella destra. E i nemici fanno praticamente la fila per farsi ammazzare.


Questo è il primo mostro di fine livello, Chariot. Dopo che ha esaurito la sua scorta di energia, sparate fino a togliergli la carne dalle ossa.



Rane mutanti. Non ci piacciono, sono viscide...


Perché accontentarsi di poche gocce di sangue verde quando potremmo averne una cascata?



due pistole e la possibilità di sfidare dei mostri veramente tosti e avrete come risultato un gioco che vi appassionerà a lungo, soprattutto se aumentate la difficoltà e diminuite il numero dei "continue".
Anche se sono rimaste intatte l'ambientazione da film dell'orrore e la bellezza del gioco originale, si sono persi alcuni particolari tecnici nel tragitto dalla sala giochi verso casa. La cosa che si nota di più è la mancanza di quel particolare luccichio feroce negli occhi dei mostri, che era una caratteristica molto intrigante dell'originale. C'è sempre una perdita di qualità nelle trasposizioni su console, anche nelle più riuscite (come Sega Rally, per esempio), ma The House of the Dead sembra un po' troppo povero nella grafica, con dei fondali con una risoluzione abbastanza grossolana e degli zombie che non si possono paragonare a quelli di Resident Evil. Ma se apprezzate la giocabilità più della perfezione grafica del gioco, allora non rimarrete insoddisfatti.

Questi zombie non sono contenti finché non vi azzannano.



Ok, è un altro tipico gioco per pistola, ma la strada vincente intrapresa dalla Sega con giochi come Virtua Cop e The Lost World, adattamenti di coin-op molto ben riusciti, sembra quella giusta. In questo gioco, per esempio, potete incontrare un'incredibile serie di mostri e nemici sempre diversi. E come ogni bravo eroe dei film dell'orrore, vorrete ritornare in questa casa, anche dopo aver terminato il gioco, per una bella rimpatriata con i vostri amici semidefunti. The House of the Dead è la prova che il Saturn è la console ideale se state cercando delle versioni fedeli di coin-op di successo. Ovviamente avete bisogno di una buona arma da fuoco, ma gli zombie non chiedono altro che di essere fatti fuori, e voi sarete molto contenti di porre fine alle loro sofferenze.




THE HOUSE OF THE DEAD

VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	da 1 a 2
DA	SEGA
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
I contorni non sono molto ben delineati e i fondali sono poco sofisticati, ma lo splatter è grande. 75	Buoni gli effetti delle pallottole, molti lamenti e ogni tanto il dolce rumore della motosega... 78	Ottima l'azione nel far fuori gli zombie, suspance in abbondanza, nemici interessanti. 85	Ci sono più percorsi che negli altri shooter, personaggi diversi e bonus per la precisione. 80	85

IL GIUDIZIO Non ci sono molti sparatutto altrettanto coinvolgenti e fedeli alla sala giochi.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER

PC

VERSIONE RECENSITA PlayStation

C'è un ottimo supporto per il joypad analogico in Newman Haas Racing. Lo stick di sinistra sterza, e quello di destra accelera e frena.

Sarà una nostra impressione, ma si direbbe un gioco di Formula Uno per americani.





Avete bisogno di più velocità? Un turbo limitato vi darà una spinta in più. Conviene usarlo nei rettilinei.



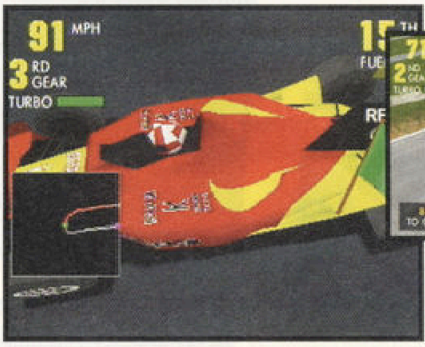
Sappiamo cosa state pensando: "Chi è questo Newman Haas, e chi diavolo cerca di prendere in giro, con questa copia spudorata di F1 di Psygnosis?". Lasciateci spiegare. Apparentemente agli americani non interessa molto la Formula Uno. Qualsiasi cosa abbia a che fare con circuiti molto belli, brillanti piloti europei e la telecronaca di Poltronieri genera immediatamente l'ilarità degli americani. Tenendo queste cose in mente e pensando ai soldi non guadagnati, Psygnosis ha riciclato il motore grafico dei suoi F1, lo ha introdotto in un gioco di Indycar e, viste le vendite dei predecessori in Europa, ha deciso di pubblicarlo anche qui.

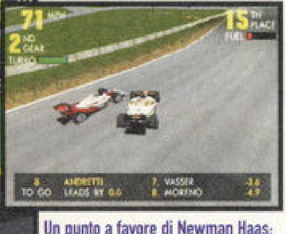


Newman Haas è al momento il team Indycar di maggior successo negli USA, ed è di proprietà del notissimo Paul Newman e dal suo socio Carl Haas. Questa è una licenza ufficiale, che significa che saranno disponibili ben 11 tracciati

NEWMAN HAAS

reali (più quattro di fantasia), e che vedrete gareggiare ben 16 piloti, dei quali, con l'eccezione di Christian Fittipaldi e Micheal Andretti, non avete mai sentito parlare. In termini di tracciati, impostazioni delle vetture e piloti, il gioco è vicino al campionato Indycar esattamente quanto lo era F1'97 al circo iridato. Pochi europei comunque si accorgeranno del fatto che Laguna Seca è stato riprodotto nei minimi dettagli, cartelloni pubblicitari compresi. In questa terra di fanatici di F1 sarà molto difficile trovare qualcuno che sappia a memoria i circuiti di questo tipo di gare. Non sono solo le Ferrari ed Estoril a mancare, comunque. Graficamente questo gioco non ha l'alta risoluzione di F1'97, e sembra più un remake del primo F1 con la grafica lievemente migliorata. Non parliamo poi del commento sonoro. Il commentatore inglese era bravo, e in F1'97 anche noi italiani potevamo goderci un commento dignitoso (magari siamo stati meno fortunati col Formula 1 originale...). In postazione di commento troviamo i "famosissimi" Danny Sullivan e Bobby Varsha. Sfortunatamente i due tizi fanno ben poco per risollevare la categoria dei commentatori americani, da molti ritenuti assai antipatici. A parte queste piccolezze grafiche e sonore, non pensiate che Newman Haas racing sia un brutto gioco: il suo problema principale è che noi europei non abbiamo familiarità con lo sport trattato. Non potete essere Schumacher, non potete guidare una Ferrari e non potete farvi un giretto a Silverstone. Non è la stessa cosa per un italiano, indubbiamente. Comunque, anche gareggiando con





Un punto a favore di Newman Haas: ha un completo e dinamico replay in stile TV. Non c'era nulla del genere in F1'97.

DAI, PROVAMI!

Newman Haas vi dà la possibilità di provare qualsiasi macchina sul "famosissimo" tracciato Firebird di Phoenix. Potrete configurare la vostra macchina al meglio prima di correre nuovamente sotto il sole.















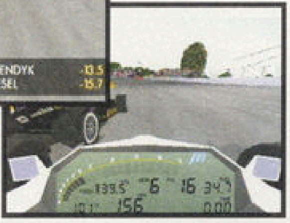




(Sopra) Scott Pruett spinge al massimo in qualche parte sperduta dell'Ohio. Non è esattamente Schumacher a Imola, vero?

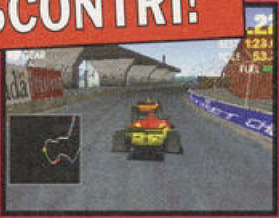


(Sopra) Abituatevi alla visuale da lontano e riuscirete ad anticipare le curve come un professionista.



AUTOSCONTRI!

Newman Haas è molto più benevolo nelle collisioni con le altre vetture di quanto non lo fosse F1'97. Persino con l'opzione "damage" attivata non dovrete preoccuparvi troppo per qualche botta in più. Le routine di collisione e il modo in cui la vostra macchina gira senza controllo sono realizzati davvero bene.



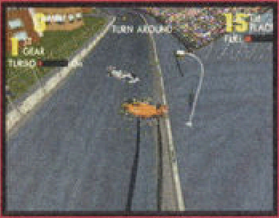
In F1'97 il più piccolo scontro può portarvi a concludere prematuramente la vostra gara. Non qui...



...dove la telecamera, invece, zoomerà fuori per farvi vedere meglio l'incidente.



Le sgommate e i testacoda sono davvero ben fatti.



La macchina si comporterà in modo molto realistico quando sarà fuori controllo.

SOSTA AI BOX!

Entrate ai box e stupitevi di cosa vi si parerà davanti: un'intera squadra di meccanici poligonali! Selezionate la vostra opzione mentre state entrando nei box e la porteranno a termine nel giro di pochi secondi. È meglio del semplice testo di F1'97 ma non abbastanza da giustificare l'acquisto.



Come in F1'97, il gioco prende il controllo della vettura all'interno della corsia box. È più sicuro così.



Selezionate la vostra opzione da questo menu prima di fermarvi e prima dell'apparizione dei meccanici.



Eccoli che cambiano le vostre gomme e vi fanno il pieno. Muovetevi ragazzi!



Ora va meglio, vero? Tornati sul circuito dovrete recuperare i secondi perduti.

Arie Luyndyk (qualcuno lo conosce?) in una macchina arancione su un pezzo di asfalto nell'Ohio del centro, c'è abbastanza da far brillare gli occhi dei fan dei giochi di guida. Cosa abbastanza vitale, il gioco è velocissimo. Soprattutto gareggiando sugli ovali, i circuiti schizzeranno sotto i vostri occhi in maniera sensazionale. Persino in split-screen, la parte più complessa da gestire di un gioco di corse per PlayStation (F1'97 incluso), il titolo file via abbastanza fluido e permette anche sfide a 4, con corridori comandati dal computer. È disponibile inoltre un'opzione turbo che farà girare il gioco ancora più velocemente.

Naturalmente, quando si corre a questa velocità, arriva sempre il momento di qualche collisione. Tamponate violentemente un vostro avversario e la telecamera zoomerà fuori per riprendere meglio le evoluzioni pericolose del vostro bolide. Tutto sommato Newman Haas Racing tollera qualche bottarella in più di quanto non faccia F1'97. Nel gioco europeo andare a sbattere significava spesso trovarsi in braghe di tela. Qui invece saranno molto più rari i casi di incidenti con danni gravi, o corridori fermi per guasti. Fate caso ai fantastici segni delle sgommate, allo splendido fumo dei pneumatici e agli occasionali sprazzi di scintille. Questo stile di guida più permissivo è divertente, soprattutto se eravate soliti giocare a F1'97 con tutte le opzioni di simulazione attivate, ma, insieme a un feeling decisamente più d'azione, non permette a Newman Haas di raggiungere F1'97. Dove sono i fantastici circuiti? Dove sono le star? E il realismo incredibile? Uhm, a meno che voi siate dei fan della Indycar, sono tutti in F1'97. Non importa quanti giri facciamo sui percorsi di Newman, non ci piacciono quanto quelli della Formula Uno (sono o troppo stretti o troppo ovali), così come i piloti (Jimmy Vasser? No grazie).
Per concludere, Newman Haas è un buon gioco di guida, davvero molto veloce, che gli americani apprezzeranno moltissimo, ma d'altronde a loro piace l'Indycar. Noi preferiamo la F1 e quindi vi consigliamo di conservare i vostri risparmi, soprattutto se avete già F1'97.

NEWMANN HAAS RACING	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Psygnosis
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ottime visuali e replay di qualità, ma non è bella come quella di F1'97. 80	I commentatori statunitensi non sono il massimo. Buono il rombo dei motori, però. 75	Veloce e divertente, ma non ha il realismo di F1'97. 81	15 tracciati, abbastanza vetture, numerose opzioni di setup e potrete gareggiare per lunghe stagioni. 85	82

IL GIUDIZIO Un bel gioco di guida da Psygnosis, ma tecnicamente inferiore a F1'97. Ed è sempre un gioco di Indy Car...

FIGHTINGFORCE

Allora è questo il gioco di "calci nello stomaco" più pazzo per PC?

Tutti sappiamo che i giochi non incoraggiano la violenza, quindi che cosa preferireste fare? A) Riadattare qualche gioco di mattoni che cadono dall'alto stile Tetris oppure B) Sfidare una multinazionale corrotta, malmenare delinquenti, sparare ai cattivi e utilizzare lanciarazzi e pugnali contro truffatori e guardie di sicurezza?

Lo immaginavo. Forse il dibattito sulla violenza non è ancora esaurito, ma Fighting Force è un potenziale imputato per il processo in questione. Scegliete un personaggio da un gruppo di quattro uomini e donne coraggiosi e poi iniziate a fare fuori quanti più nemici potete in una varietà di livelli. Usate pugni, calci, mosse speciali o un'apparentemente infinita serie di armi che possono essere trovate per terra o staccate dalle pareti. Niente di oscuro, né stimolante dal punto di vista intellettivo e nemmeno particolarmente arduo da comprendere. Semplicemente: imparate le mosse e usatele. Il titolo ha ricevuto un'accoglienza decisamente fredda quando abbiamo recensito la versione per PlayStation ma, per uno strano e insolito caso del destino, la versione per PC è effettivamente più giocabile, anche se il gioco rimane praticamente lo stesso. Ciò è dovuto al fatto che potrete giocare con questo titolo solo se possedete una scheda acceleratrice 3D. Grazie a questa scheda, la grafica è molto più pulita rispetto a quella della versione per PlayStation, quindi tutto nel gioco è molto più preciso. Rimane comunque prevedibile ma, almeno, è un vero piacere per gli occhi. L'intero gioco è stato convertito. Avete l'opzione a un giocatore e il modo a due giocatori in cooperazione. Sarà convertito, ma è molto meglio dal punto di vista grafico. L'azione è più pazza che mai ed è molto divertente provare tutte le mosse e le armi a disposizione. Il modo in cui potrete staccare dalle pareti delle sbarre di ferro o utilizzare oggetti come estintori a mo' di arma aggiunge un nuova dimensione al divertimento. Vi capiterà di stupirvi di fronte ai danni causati da certi oggetti che potrete trovare in giro. Le mosse speciali non sono devastanti e spettacolari come in altri giochi dello stesso tipo, ma questo contribuisce al realismo del gioco.

Comunque, e questo è un grosso problema, sembrano esserci alcune mosse per ognuno dei personaggi che potrete utilizzare ripetutamente per aprirvi la strada attraverso il gioco subendo pochissimi danni. Ma ehi, non siete costretti ad affidarvi proprio a quella mossa! Se volete veramente godervi il gioco, provate a non imbrogliare... semplice, no?

Fighting Force è certamente un gioco veloce e ben congegnato, abbastanza almeno da essere divertente e godibile, anche se l'azione può diventare ripetitiva dopo qualche livello. In ogni caso sul PC non esiste una grande alternativa di giochi di questo genere, quindi se quello che cercate è un solido gioco di combattimento con moltissime opzioni divertenti, dategli un'occhiata.



È l'ora del pisolino, eh? Alzati, vecchio ubriacone! "Ma se non ho toccato nemmeno un goccio. Hic!"

DISPONIBILE PER
VERSIONE RECENSITA: PC
PlayStation

Se volete spaccare delle teste sul PC in un gioco arcade, allora difficilmente troverete di meglio.





Smasher mette in pratica una delle sue terribili mosse. Peccato che questo tizio si fosse solo fermato per chiedergli l'ora.









Le mosse speciali possono liberarvi da tre avversari su quattro.



Questo deve fare male.

Lavoro di squadra

Ci sono due tipi di multi-player (o tre, se contate anche l'opzione che vi permette di picchiare il vostro partner durante il gioco "cooperativo"). Ecco le offerte...



Potrete formare una squadra di due membri per distruggere assieme l'apparentemente infinita serie di delinquenti, assassini e canaglie. Dovrete vedervela più o meno con un numero uguale di nemici, quindi è più semplice, anche se condividete le vite.



Per individuare il più duro dei duri, potrete affrontarvi testa a testa, stile Tekken. In combattimenti come questo, utilizzerete tutte le mosse della modalità a un giocatore, più qualche gustoso extra... Ci avete creduto, eh? In realtà nel gioco definitivo questa modalità non la troverete.

FIGHTING FORCE	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1 o 2
DA	EIDOS interactive
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
3D notevole e molto fluido. Livelli brevi, ma ricchi di oggetti che potete usare. 86	Molti effetti, ma avrebbe potuto esserci una maggiore varietà di "rumori di combattimento". 76	Tre giochi, tutti molto divertenti. E migliore e più ricco della media dei picchiaduro. 81	Non c'è un numero enorme di livelli, ma si torna comunque spesso a giocare. 83	82

IL GIUDIZIO Migliore della versione per PlayStation e un grande piccolo gioco di combattimento. Dobbiamo dire altro?



LA GUIDA
LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!
presenta...
RACCOON
Survivor's Handbook
CITY
Siete pronti ad affrontare Resident Evil 2? Fossimo in voi ci preparerenmo con la nostra guida di sopravvivenza a Raccoon City... Mi raccomando: pistola sempre pronta e occhi ben aperti. Il pericolo si cela ovunque...
PlayStation
PlayStation
PAL
RESIDENT EVIL 2
CAPCOM
18
PlayStation™
RESIDENT EVIL
Resident Evil:
THE MOVIE
take 2
PlayStation
PC

E' IN EDICOLA



LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

Raccoon City Survivor's Handbook



In queste pagine troverete tutti i dettagli riguardanti l'attività dei non-morti. Se avete avvistato dei mutanti o vi servono maggiori informazioni per devastare gli zombie, siamo sempre disponibili a fornirvi nuove tattiche: scrivete a Games Master e potrete sperare in un futuro migliore...

Ricordate:

Raccoon City ha bisogno di voi!



Raccoon City Survivor's Handbook



G*uardate questi poveri sciocchi! Non sapevano che se si fossero abbonati a Games Master, si sarebbero risparmiati un sacco di problemi di code? Ummm...* In realtà, queste scene non hanno nulla a che vedere col pellegrinaggio mensile necessario per poter carpire una copia del prezioso tomo che tenete in mano. Questo è quanto è avvenuto in Giappone la mattina del lancio di Resident Evil 2. Un impermeabile e la volontà di restare in piedi per secoli erano gli unici requisiti necessari per potersi unire alla folla che occupava le vie davanti ai negozi dei maggiori centri cittadini. Dove si sono mai viste scene di tale devozione?! All'uscita di un singolo delle Spice Girls? Alla prima di un film su una nave a cui piacevano troppo gli iceberg? Crediamo proprio di no. Cosa rende, dunque, Resident Evil 2, e la serie Resident Evil in tutta la sua sanguinolenta magnificenza, così popolare? Beh, guardatevi intorno in queste pagine per scoprire perché tanti appassionati di videogiochi si sono addentrati negli orrori di Resident Evil. Attenzione, però: vi riveleranno alcuni dei segreti di Resident Evil 2. In alternativa, l'ultima pagina della guida mostra il "making of..." del videogioco più popolato di zombie della storia.







La storia finora

***T**utto iniziò in una villa abbandonata vicino a Raccoon City, dove esperimenti biochimici top secret erano stati portati avanti per anni dalla rispettata ma misteriosa UMBRELLA Corporation.*

Dopo l'interruzione improvvisa dei rapporti settimanali del laboratorio e la segnalazione di numerosi avvistamenti di strane forme canine nelle colline circostanti, due squadre formate da membri del reparto "Special Tactics and Rescue" andarono in avanscoperta per capire cosa stava succedendo. Alla scomparsa del Bravo Team, però, Chris Redfield e Jill Valentine dell'Alpha Team restarono intrappolati nella villa, e furono costretti ad affrontare le terrificanti forme di vita che erano rimaste al suo interno. In qualche modo i problemi relativi all'oscura abitazione furono risolti, ma a Raccoon City, qualche tempo dopo, i mutanti e gli zombie hanno nuovamente preso il controllo della situazione. Un poliziotto dell'RCPD (Raccoon City Police Department), Leon Kennedy e Claire Redfield, sorella del migliore membro dell'Alpha Team in cerca del fratello scomparso, sono gli unici che possono liberare la città dagli zombie e salvare i superstiti.



I giochi usciti finora

- **Resident Evil** è ancora disponibile per PlayStation, PC e Saturn, e quest'ultima versione presenta un inedito Battle Mode a fine gioco, nel quale potrete selezionare un'arma e giocare a 15 livelli pieni zeppi di azione in lotta contro il tempo.
- **Resident Evil Director's Cut** è disponibile su PlayStation e PC. Da ricordare l'introduzione e le scene animate non censurate, tre versioni del gioco (originale, giapponese e Enhanced) e un demo di Resident Evil 2.
- **Resident Evil 1.5** Resident Evil 1.5 è stato il primo tentativo fallito da parte di Capcom di creare un valido seguito a Resident Evil. Dopo essere giunta già a buon punto con lo sviluppo, però, Capcom decise che il progetto non era all'altezza.
- **Resident Evil 2** Resident Evil 2 sarà disponibile inizialmente solo per PlayStation. Capcom ha comunque confermato che ci sarà una conversione per PC entro la fine dell'anno, e non è esclusa una versione per Saturn.

S.T.A.R.S.

Stasera ho proprio intenzione di entrare nei panni del buon vecchio Barry Burton! Sì, dimenticate gli zombie, i mostri e i cani diabolici, le vere star della serie Resident Evil sono i membri dello S.T.A.R.S. Questa squadra dispone dei migliori uomini del mondo!
Resident Evil originale vi ha fatto fare la conoscenza dei membri dei team Alpha e Bravo, benché le cose siano andate subito un po' storte per molti di loro. Curiosamente sono assenti dal sequel, e circolano già voci riguardo il terzo capitolo della serie, che dovrebbe sancire il ritorno dei sopravvissuti dello S.T.A.R.S. e presentarci la loro missione al quartier generale della misteriosa UMBRELLA in Europa. Ecco a voi una lista di tutti i personaggi finora incontrati nella serie Resident Evil, e le relazioni fra di loro:

I nuovi arrivi

S.T.A.R.S.
Kennedy, Leon
Poliziotto
Force: R.C.P.D.
Età: ND
Altezza: ND
Gruppo Sanguigno: ND

Con uno spiccato senso dell'humour e le sue indubbie capacità, Leon è un poliziotto davvero in gamba. Non gli piacciono molto gli zombie.

S.T.A.R.S.
Wong, Ada
Professionista
Force: -
Età: ND
Altezza: ND
Gruppo Sanguigno: ND

È buona o cattiva? Leon incontra questa donna a Raccoon City, e scopre che sta cercando un fidanzato.

S.T.A.R.S.
Birkin, Sherry
Figlia dello scienziato
Force: -
Età: 12
Altezza: ND
Gruppo Sanguigno: ND

La figlia di William Birkin, il brillante scienziato che lavora per l'UMBRELLA Corporation. Una ragazzina timida ma intelligente.

S.T.A.R.S.
Redfield, Claire
Soldato
Force: -
Età: ND
Altezza: ND
Gruppo Sanguigno: 0

Claire è la sorella di Chris, e anche se non è direttamente associata con lo S.T.A.R.S., la sua intelligenza e il suo coraggio ne faranno una beniamina del pubblico.

S.T.A.R.S.
Redfield, Chris
Soldato
Force: Alpha Team
Età: 25
Altezza: 188 cm.
Gruppo Sanguigno: 0

Reclutato nello S.T.A.R.S. dal suo vecchio compagno Barry, Redfield ha subito dato prova del suo eroismo nell'incidente originario di Raccoon City. Un vero duro.

S.T.A.R.S.
Valentine, Jill
Esperta in Macchinari
Force: Alpha Team
Età: 23
Altezza: 165 cm.
Gruppo Sanguigno: B

Come Chris, Jill, una soldatessa molto intelligente, è stata riassegnata a una piccola unità S.T.A.R.S. a Raccoon City.

Both Jill and Richard have a high technical ability.

S.T.A.R.S.
Frost, Joseph
Pilota
Force: Alpha Team
Età: 41
Altezza: 180 cm.
Gruppo Sanguigno: B

Promosso recentemente a specialista per veicoli dell'Alpha Team, lavorava per il Bravo Team a Raccoon City.

S.T.A.R.S.
Vickers, Brady
Pilota
Force: Alpha Team
Età: 35
Altezza: 177 cm.
Gruppo Sanguigno: 0

Soprannominato 'Chicken heart' a causa della sua paura di morire, costui è il pilota dell'elicottero, nonostante la qualifica di pilota professionista di Chris.

S.T.A.R.S.
Burton, Barry
Specialista in armi
Force: Alpha Team
Età: 38
Altezza: 180 cm.
Gruppo Sanguigno: A

Il mitico energumeno Barry è un fiero membro dello S.T.A.R.S.

S.T.A.R.S.
Wesker, Albert
Capo Missione
Force: Alpha Team
Età: 38
Altezza: 180 cm.
Gruppo Sanguigno: 0

Anche se è rapido a fare carriera, Wesker non è di certo il più simpatico del gruppo. È comunque il leader dell'Alpha Team.

S.T.A.R.S.
Marini, Enrico
Capo Missione
Force: Bravo Team
Età: 41
Altezza: 198 cm.
Gruppo Sanguigno: 0

Leader del Bravo Team e secondo dopo Wesker nella gerarchia dello S.T.A.R.S. Ha paura che Chris o Barry lo rimpiazzino.

S.T.A.R.S.
Sullivan, Kenneth J.
Esplorazione
Force: Bravo Team
Età: 45
Altezza: 192 cm.
Gruppo Sanguigno: 0

Calmo, il nostro Ken. Comunque è anche un ottimo esploratore e un chimico. Wesker stesso lo ha notato per arruolarlo nello S.T.A.R.S.

S.T.A.R.S.
Aiken, Richard
Comunicazioni
Force: Bravo Team
Età: 23
Altezza: 174 cm.
Gruppo Sanguigno: AB

Rich è essenziale per l'organizzazione dello S.T.A.R.S.: è infatti l'esperto di comunicazioni sia per il Bravo che per l'Alpha Team.

S.T.A.R.S.
Speyer, Forest
Pilota
Force: Bravo Team
Età: 29
Altezza: 180 cm.
Gruppo Sanguigno: A

Forest è un bravissimo tiratore, e si trova a suo agio anche con le maschere a gas. È stato inizialmente il miglior amico di Chris.

S.T.A.R.S.
Chambers, Rebecca
Medico
Force: Bravo Team
Età: 18
Altezza: 165 cm.
Gruppo Sanguigno: AB

La ragazzina del gruppo, è stata reclutata nello S.T.A.R.S. per le sue doti di pronto soccorso. Purtroppo si innervosisce facilmente.

Bio Hazards

Una guida alle creature della notte di Raccoon City...



I Mostri

1 Donna zombie Sono ovunque, e sono del tipo che non accetta "no" come risposta.

2 Mostro del laboratorio Evitate loro e i loro veloci artigli mentre sono sul soffitto.

3 Uomo zombie I mutanti più comuni: ammozzateli tutti!

4 Licker Una nuova generazione di mostri che si attaccano al soffitto.

5 Poliziotto zombie Come tutti gli altri zombie, solo che puzza ancora di pancetta.

6 Hunter Vecchie conoscenze del primo capitolo. State fermi troppo a lungo e vi taglieranno la testa con i loro affilati artigli.

7, 8, 9 Mutante Tre belle schifezze diverse, che richiedono differenti strategie di attacco.

10 Cerebrus I mastini infernali sono tornati, ma non sono difficili da far fuori.

11 Corvo Attaccano solo se molestati.

12 Spawn Nati da una grande bestia a Raccoon City, strisceranno sul pavimento verso di voi con fare minaccioso.

13 Piante mutanti Queste maledette erbacce hanno proprio bisogno di una cura d'urto!

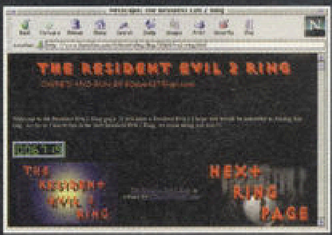


Molti di questi siti sono dedicati alle varie parti del gioco. Considerando che negli USA Resident Evil 2 è disponibile da parecchio tempo, è molto probabile che fra questi troviate dei siti che vi rovineranno alcune sorprese. Usateli con cautela!

La Rete delle Reti

Internet è una vera miniera di notizie, immagini e curiosità di qualsiasi passione possiate avere. Resident Evil 2 non fa eccezione, e vanta già numerosi siti dedicati al suo macabro successo. Troverete immagini, commenti, soluzioni e discussioni sul gioco horror col maggior seguito della storia. Un consiglio? Collegatevi durante le ore in cui il traffico su Internet è minore, perché spesso questi siti sono ricchi di immagini, molto lunghe da caricare anche se splendide da vedere.

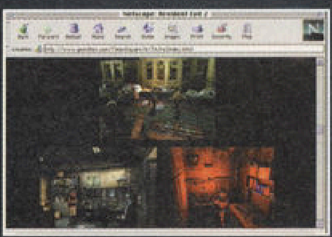
The Resident Evil 2 Ring
http://www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=re2;list (http://www.Geocities.com/SiliconValley/Bay/2068/re2-ring.html)



Dexter's Resident Evil Page
http://members.aol.com/xborg83/index.html

HazarD
http://ga.simplenet.com/hazard/

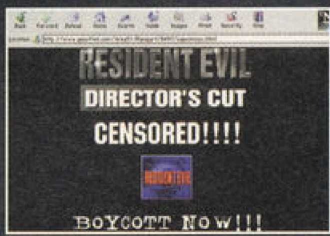
Ice Does Resident Evil
http://www.geocities.com/TimesSquare/6174/residentevil.html



The Evil Zone
http://www.crosswinds.net/philadelphia/~yedmunds/TheEvilZone

Homepage of the Dead
http://www.fozz-net.demon.co.uk/the_dead/index.htm

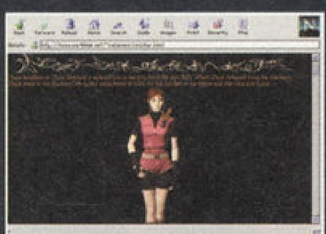
Resident Evil Censored
http://www.geocities.com/Area51/Rampart/3497/capcomsux.html



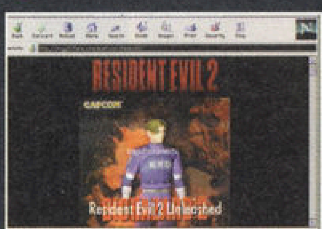
Resident Evil Official Homepage
http://www.Capcom.com/games/resevil/residentevil.html



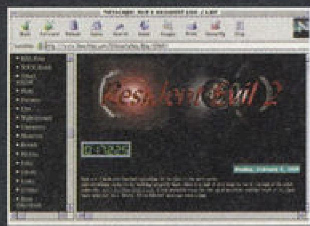
Asher's Resident Evil Page
http://home.earthlink.net/~mdiament/re2.html



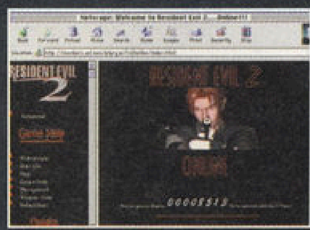
Resident Evil Unleashed
http://kryptoflare.simplenet.com/resevil2



Ace's Resident Evil 2 Lair
http://www.Geocities.com/SiliconValley/Bay/2068/



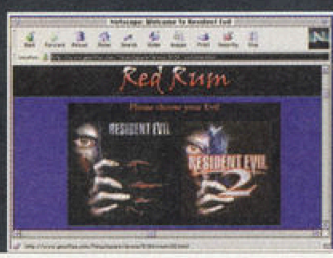
Resident Evil 2 Online
http://members.aol.com/ptpryan/re2online/index.html



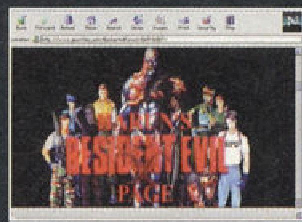
The Unofficial RE2 Page
http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/6620



Welcome to Resident Evil
http://www.geocities.com/TimesSquare/Arena/3154/welcome.html



Harun's Resident Evil Page
http://www.geoci-



ties.com/EnchantedForest/Dell/6307

Resident Evil Messageboard
http://chat.torget.se/cgi-bin/plank/REM.pl

Harun's Resident Evil Page
http://www.geocities.com/Area51/Lair/6580/ResidentEvilExtreme.html



La pubblicità del male

Girato l'anno scorso fra il 30 settembre e il primo ottobre a Los Angeles, lo spot di Resident Evil 2 ha già attirato l'attenzione sia del settore videoludico che di quello cinematografico. Diretto dal leggendario George A. Romero, il tizio barbuto che ha creato grandi film dedicati agli zombie, e con effetti del famigerato Screaming Mad George, il cui lavoro è apparso in Grosso guaio a Chinatown, è ambientato nella stazione di polizia di Raccoon City (in realtà una prigione abbandonata negli USA). Dopo aver visto un'orda di zombie salire su per le scale, il nostro eroe (Leon), afferra un po' di munizioni e, vedendo un'ombra dietro la porta, prepara la sua pistola. Ma è soltanto Claire! Leon le lancia un fucile, quindi i due percorrono un corridoio solo per arrivare di fronte a un branco di mutanti.

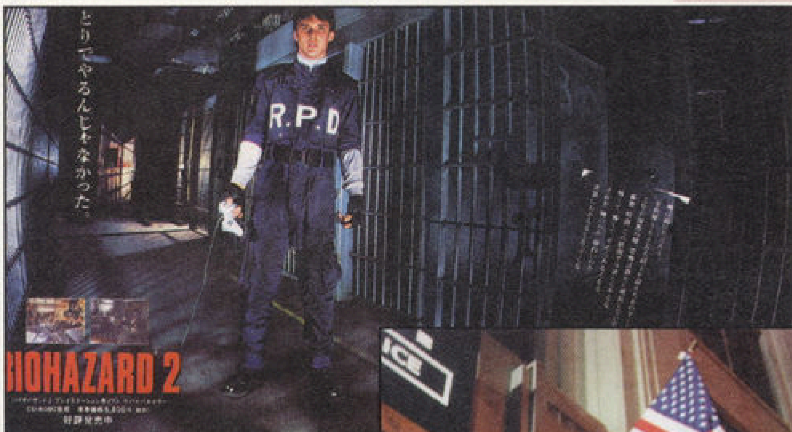
Abbiamo parlato con Neil Fawcett, curatore dell'HomePage of the Dead su Internet, per scoprire perché l'universo degli zombie creato da Romero è così popolare.

"La "Homepage of the Dead" è già in funzione da circa un anno, con una media di circa 3.000 visitatori al mese. Considerato che il film più recente della trilogia dei morti viventi è stato fatto 13 anni fa, e il primo 30 anni fa, c'è ancora un notevole seguito per questi cult-movies. L'inquietante magia che Romero ha creato nei suoi film, non sembra, dunque, accennare a scomparire. Ogni giorno ricevo e-mail da persone che sono entrate magari da pochissimo tempo nell'universo apocalittico creato da Romero. "Se mi chiedi cosa rende questi film così speciali, non so cosa rispondere. Suppongo che il primo film sia davvero tenebroso, è in bianco e nero, su una pellicola scadente, ma l'atmosfera ne guadagna. Naturalmente per i suoi tempi (1969) era molto all'avanguardia. "Dawn of the Dead (Zombi in Italia) è la definizione della parola "splatter": letteralmente, il termine "film splatter" è venuto da questo film.

Con la sua crudezza, effetti speciali fantastici e una storia davvero dark è probabilmente il più amato della trilogia.

"Day of the Dead (Il giorno degli Zombi in Italia) ha ricevuto un'accoglienza alterna, ma è un film davvero oscuro, con un feeling ancora più apocalittico di quello dei suoi predecessori."

Homepage of the Dead
http://www.fozznet.demon.co.uk/the_dead/index.htm

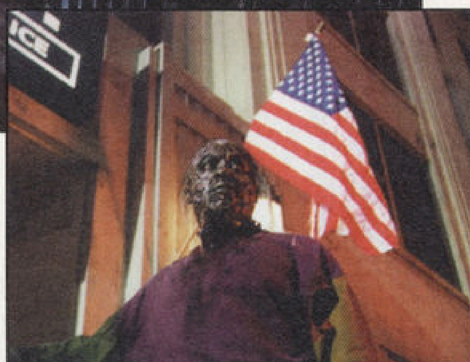


(Sinistra) Questa è la pubblicità che possono gustarsi i lettori di riviste di giochi giapponesi.



(Destra) L'importante, nella pubblicità, è avere la testa su quello che si fa.



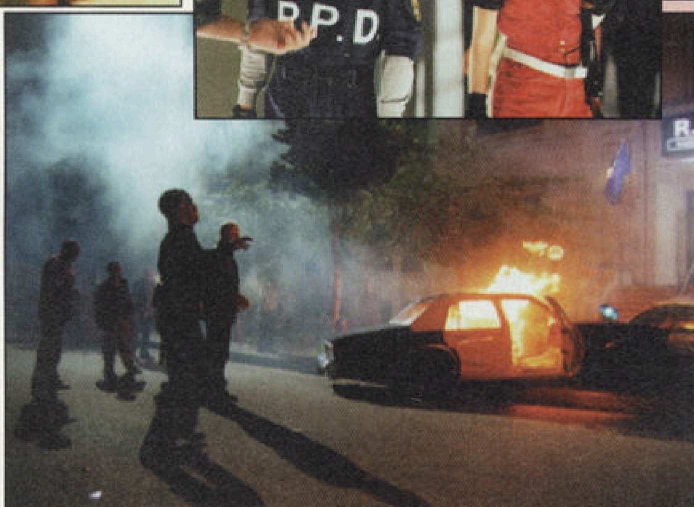






(Sopra) "Il miooo caaaneehh nohn haa pihù il nashoo, glii èh caduutoo, vishto?" Scene di vita Zombiesca.





(Destra) Il 5 novembre scende su Raccoon City: Claire e Leon usciranno dalla stazione di polizia? Chi lo sa? Un sequel non è ancora previsto.



(Destra) L'attrice nei panni di Miss Redfield è una ragazza giovane e alquanto carina.



The End



LA GUIDA
Spaventati? Immaginiamo... Non perdete il prossimo numero della Guida, però, perché il protagonista sarà Tekken 3!
SONY
PlayStation
PlayStation
PC
SEGA SATURN

DISPONIBILE PER

PC

VERSIONE PlayStation RECENSITA

MD

N

La mania del platform 3D per PlayStation continua con Pascal di Psygnosis e Gex di BMG, che troverete recensiti sul prossimo numero.





PITFALL 3D
BEYOND THE JUNGLE

Tempo di un platform game 3D che ha come protagonista uno dei più vecchi personaggi dei videogiochi, e non è Jet Set Willy.

È tornato! Dopo mille rinvii, Pitfall Harry è ancora tra di noi. Vi ricordate il personaggio stile Indiana Jones del vecchio videogioco Pitfall originariamente apparso sull'Atari VCS, e visto l'ultima volta su Mega Drive? Che porta con sè un piccone? No? Neanche la versione da sala giochi? Beh, fidatevi, è una vecchia gloria. Magari Harry non sarà la stella più brillante nella galassia videogiochi, ma è tornato tra di noi, in versione poligonale con una bella abbronzatura in texture mapping, in un gioco che sembra voler trasportare i giochi di piattaforme nella più ambita delle dimensioni. La terza, nel caso ve lo stiate chiedendo.

Abbiamo reso l'idea di quello che vi aspetta in Pitfall 3D? No? Beh, in sostanza siamo di fronte al vecchio dondolio tra le liane, salto tra i barili e piattaforme, al quale è stato fatto un bel lifting 3D. Ora Harry è un vero personaggio in tre dimensioni, non più il vecchio sprite che si muoveva in un piatto mondo 2D, anche se questa non è una vera novità. Benché portare vecchie glorie sui 32 bit non sia esattamente la cosa più originale del mondo, perlomeno Pitfall 3D non è un altro gioco che tenta di fare il Mario 64 della situazione su PlayStation. Per essere un platform è davvero poco "piccolo e carino", ma dopo l'imbarcata di morbidezza di Croc questo non si rivela affatto un difetto. Vi ritroverete invece in un'ambientazione alla Indiana Jones, senza personaggini morbidi e stupidi effetti sonori quando saltate. Nella vostra missione per sconfiggere la tentatrice e trovare non si sa bene quale cristallo, vi ritroverete a saltare, correre e usare il vostro piccone lungo i cinque mondi (divisi in quattro livelli) pieni zeppi di classici elementi platform quali piattaforme semoventi, salti pericolosi e trappole succhia-energia. In questa versione di Pitfall potrete anche esplorare l'ambiente in 3D. Ovviamente il gioco non presenta l'incredibile libertà di movimento di Mario 64, ma ci sono spesso più strade da esplorare, che vi porteranno da mostri al livello del terreno a piattaforme fluttuanti sulle quali un salto sbagliato potrebbe significare ricominciare dall'ultimo punto di salvataggio raggiunto. Benché il gioco vi ponga spesso di fronte a serie incredibili di salti mozzafiato, non resterete mai frustrati, in quanto il gioco, grazie anche alle illustrazioni in stile fumetto che vi spiegano cosa fare prima di ogni livello, vi dà sempre l'incentivo a continuare. Dover allineare i cristalli in cima a quattro piramidi aggiunge più atmosfera della solita corsa contro il tempo, anche se per farlo dovrete affrontare i soliti e testati elementi tipici dei platform, quali salti, power-up e pulsanti. Graficamente, però, non è spettacolare, e il gioco non tenta di stupirvi con cambi di visuale in stile Pandemonium, bensì vi mette di fronte a una visuale dall'alto molto funzionale, ma non molto coreografica. Arrabbiatevi col gioco per qualche salto non andato a buon fine e probabilmente inizierete a

Datemi una liana!

Pitfall Harry è probabilmente meglio conosciuto come emulo di Tarzan, quando si dondola sulle liane. Non pensate che questa volta siano solo acrobazie 2D da sinistra a destra. Caspita, no! Dovrete dondolare da parte a parte muovendovi attraverso i templi, quindi cambiare direzione e fluttuare attraverso schermo. È un effetto accurato, ben realizzato.



La saga di Pitfall ha sempre incluso una grande quantità di liane e corde assortite.



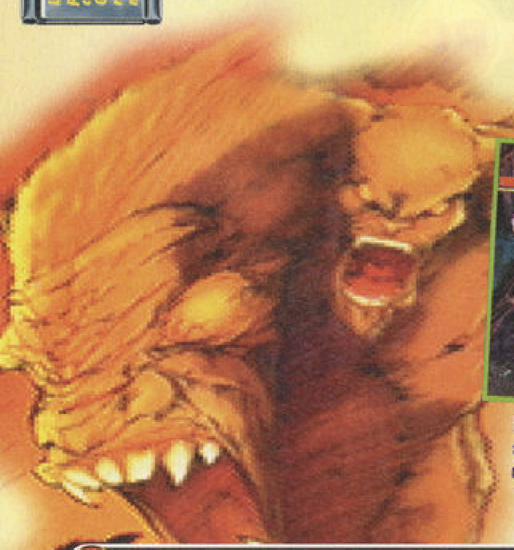
Pitfall 3D non è da meno. Dondolerete da sinistra a destra proprio come ai vecchi tempi con il Mega Drive.

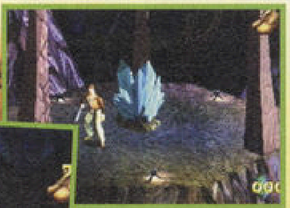


Premendo le frecce su e giù, Harry dondola anche dentro e fuori lo schermo. Bello, vero?



Col suo dondolio 3D questo gioco vi lascia libertà di esplorazione nelle tre dimensioni.







L'inquadratura dell'azione è predefinita e non si avvicina mai al nostro Harry, nonostante qualche zoomata...

Il sottotitolo di Pitfall 3D, "Beyond the Jungle", ci preannuncia un sacco di antichi templi e caverne da esplorare.

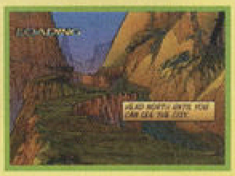
Salta Harry, salta!

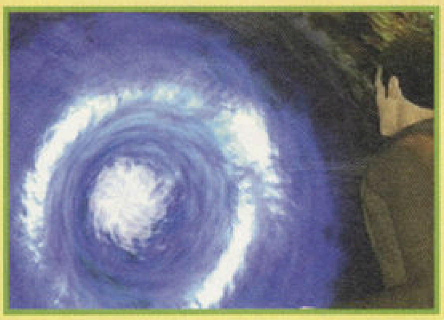
Come ogni personaggio da platform che si rispetti, Pitfall Harry dovrà farsi strada tra piattaforme e sporgenze. Potrete quindi saltare, raccogliere bonus, usare il piccone e acquisire abilità speciali con i power-up.



Harry salta! Certamente, dopo tutto è un platform game. Aspettatevi salti pericolosissimi, dappertutto.







Una sequenza FMV ben realizzata trascina Harry nell'era dei 32 Bit. Guardate la qualità di quel vortice.





Schermate stile fumetto vi illustrano il vostro prossimo obiettivo mentre il gioco carica.

Ah, allora sei il boss...

I maniaci dei platform hanno bisogno di boss di fine livello e Pitfall 3D ne ha tre veramente impressionanti. Per essere precisi, non è la solita caccia al punto debole del boss di turno come in Croc e Jersey Devil. Il primo per esempio, una creatura gigantesca che assomiglia a un gladiatore, deve essere annegato aprendo quattro valvole nell'angolo della stanza. Sembra facile? Beh, dovrete anche evitare i raggi di energia, l'acqua che sale e le tremende manate del gladiatore. Enigmi e azione si sposano perfettamente.



Girate quelle valvole e proseguite!

Evitate i raggi arancio.

Dovrete far alzare il livello dell'acqua per affogarlo.

Il primo boss è un gladiatore piroettante.

Pitfall 3D ha dei buoni boss.



Saltate, raccogliete oggetti e prendete a picconate questi tipi loschi.



I tronchi che rotolano sono un altro piacevole effetto 3D in Pitfall.



I check point sono sempre ben accetti da qualsiasi giocatore. Pitfall ne è pieno.



La trama della sequenza FMV di introduzione vi vede sulle tracce di una diabolica seduttrice. Praticamente una scusa per un sacco di azione alla Indiana Jones.

pensare che questo è un gioco molto all'antica, un'avventura isometrica vista dall'alto, piuttosto che l'esperienza 3D che vi aspettavate. Ciò non vuol dire che Pitfall non sia giocabile, ma solo che di certo non vi stupirà come un Jersey Devil o Crash 2. Essendo Pitfall 3D l'ultimo capitolo di una saga famosa come quella di Pitfall, vi aspetterete che tutti i giusti elementi platform siano lì al loro posto, e in gran parte ci sono. La difficoltà dei livelli è ben calibrata, inizia bassa e vi dà la possibilità di accumulare vite aggiuntive, prima di arrivare al maledetto punto in cui vi dovrete dondolare e in cui le riperderete tutte. OK, non ci sarà nulla di sconvolgente, ma è ben congegnato, e ci fa credere che chi lo ha creato sappia bene cos'è un platform game. Non c'è traccia dei temuti "salti di fede" tanto odiati da tutti, e c'è abbastanza varietà da stimolare un giocatore esperto. Ma dov'è andato a finire il playtesting? Ci sono strani rilevamenti di collisione che vi faranno cadere da una piattaforma senza alcuna colpa da parte vostra, e perdere una vita perché siete stati ingiustamente intrappolati in un angolo è abbastanza per andare a fare una manifestazione davanti alla sede dell'Activision.

Trascurando alcune morti ingiuste, comunque, Pitfall 3D si rivela un buon gioco; un buon bilanciamento, un personaggio simpatico e salti spaventosi a valanga. Indubbiamente lo riteniamo migliore del 2D di Pandemonium. Il vero problema di questo gioco, e a dire la verità della maggior parte dei recenti platform, è che si basa sempre sulla classica giocabilità del tipo "salta, salta e salta ancora", e non cerca mai di coinvolgere il giocatore in quegli enigmi che hanno reso Tomb Raider un vero test di abilità per gli amanti delle piattaforme in 3D. In conclusione, questo ultimo lavoro di Activision non è altro che quello che c'è scritto sulla confezione: Pitfall in 3D. Lo stesso vecchio/classico (dipende dal vostro punto di vista) gioco con in più i poligoni, e che ci lascia con un giudizio di sufficienza, ma che forse avremmo preferito più "frizzante".

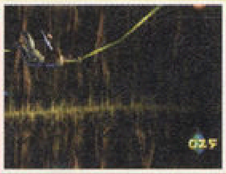


(Sinistra) Eccolo lì: il pozzo dal quale Harry è caduto per gli scorsi 15 o più anni.

(Sinistra) Questo passaggio luminescente è l'uscita di ogni livello.



Dovrete correre oltre queste piattaforme prima che precipitino.



Harry dondola! Consultate il box 'Datemi una liana' per maggiori dettagli ma nel frattempo preparatevi a urlare "Geronimo!".



Dovrete continuare a cercare questi check point se volete giocare felici e contenti.



Prendete a picconate i cattivi prima che vi attacchino come questa specie di uccello preistorico.



Raccogliete le monete, eh? Prendetene cento di quelle normali e avrete una vita extra; quelle grosse valgono cinque volte tanto!



Girovagate in questi campi d'energia per recuperare le forze. Potete farlo quante volte volete.

PITFALL 3D

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	ACTIVISION
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Non colorato e definito come quello di Crash 2. Visuale dell'azione distante e zoomate occasionali. 70	La voce di Bruce Campbell (quello dei film "La casa"), effetti sonori e musiche standard. 69	Divertente. Peccato che a volte si muoia ingannati dalla prospettiva. 70	Parecchi save point. Ne avrete bisogno quando vi troverete nel pieno dell'azione. Boss di fine livello ben realizzati. 72	71

IL GIUDIZIO Pitfall 3D non è niente di nuovo, ma i fan dei platform dovrebbero sicuramente dargli un'occhiata.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

PC





Potete dimenticarvi di strategia e tattica durante un combattimento. La cosa più importante è rimanere vivi.



Premere i tasti giusti!

Passate buona parte del gioco a comunicare con le altre unità sotto il vostro comando. Ma c'è una specie di interfaccia "linea diretta" sul vostro HUD, da cui premendo la barra spaziatrice potete parlare con un'unità in particolare. Ci sono anche dei tasti per abbreviare i tempi per contattare le varie unità, senza perdere tempo a cercare le singole truppe. Questo controllo in tempo reale è fenomenale e vi permette di continuare a inseguire il vostro nemico mentre ordinate una pizza, cioè, un rifornimento di munizioni.



Quando avete una linea di comunicazione aperta con un'unità, basta premere la barra di spazio per contattarla.



Per rendere la situazione ancora più semplice, dovete solo ricordare il numero corrispondente all'unità e premerlo per contattarla.

BATTLEZONE

Pensavate che la guerra fredda fosse finita? Credevate davvero che Russi e Americani fossero diventati amici per la pelle? Beh, fareste bene a ripensarci...



Uno dei vostri carri armati viene danneggiato in battaglia. Potete lasciarlo a difesa di qualche installazione e farà il suo dovere.



Sì, ammazza quel cane russo! Gli serve una bella lezione sulla vera potenza di fuoco e il chewing gum americano. Oh yeah!



Ecco come sarà Marte. Aspettatevi battaglie su Venere e altri pianeti.



Ooops. Quel tipo a destra ha visto tempi migliori.

Il Battlezone originale aveva dei controlli strani: due manopole da girare per guidare i cingoli del carro armato. Bizzarro.

Maledetti cani Yankee. Lo stesso vale per quegli schifosi russi. Erano appena riusciti ad appianare le loro differenze, a porre fine alla guerra fredda e a raggiungere una certa stabilità mondiale, quando eccoli di nuovo... a litigare e a prepararsi per una nuova guerra.

Beh, almeno nella terra dei giochi per computer, le due potenze non hanno assolutamente rapporti amichevoli, e hanno ricominciato ad azzuffarsi. Solo che questa volta lo fanno nel sistema solare invece che sulla Terra: per l'esattezza stanno combattendo per un materiale chiamato Bio-Metal. Ma potete sostituire Bio-Metal con Tiberium perché, nonostante il gioco abbia un nome uguale a quello di un vecchio arcade a grafica vettoriale con carri armati e piramidi, Battlezone è, in tutto e per tutto, la versione 3D di Command & Conquer.

I nomi delle unità sono cambiati, ma essenzialmente dovete fare lo stesso tipo di cose che avete fatto in C&C. Avete i vostri droni che raccolgono il Bio-Metal sui vari pianeti, per poi portare il materiale nei centri di lavorazione e trasformarlo in armamenti ed edifici vari. La differenza principale, e più importante, è che voi non controllate il gioco dall'esterno, ma siete normalmente seduti all'interno di un carro armato, coinvolti in battaglia ma sempre col pieno comando delle azioni. Avete degli obiettivi specifici per ogni missione e di solito non avete consigli su come raggiungerli (non potrete comunque allontanarvi troppo dalla trama perché, sia che giochiate con gli americani o i russi, i vostri comandanti non amano l'insubordinazione). "Costruite una base e attaccate il nemico": questo è il tipico messaggio di inizio missione.

Ed eccovi qua, a bombardare quello che incontrate col vostro hover tank e intenti a impartire gli ordini di battaglia. "Ehi! Carro armato! Vai a proteggere la fabbrica!" - urlate

Ti vedo...

Anche se passate la maggior parte del gioco dentro un mezzo corazzato o uno simile, ci sono occasioni in cui non vi troverete all'interno del vostro carro armato. Capita perché a volte siete imprudenti in battaglia e il vostro veicolo viene gravemente danneggiato (tempo stimato per salvarsi? Circa 6 secondi...). Dovete quindi spostarvi a piedi sul primo carro armato funzionante disponibile. Potreste anche uscire dal mezzo per compiere delle missioni come cecchino. Correre per il campo di battaglia evitando di essere schiacciati in una visuale tipo Doom può essere molto coinvolgente.



"Ehi, amico! Ci presti il carro armato? Giuro che te lo riportiamo!".



Fare il cecchino può essere divertente: guardate nel mirino di precisione e vedrete!



Zoomate sul bersaglio. Fate un lungo respiro... fuori uno!



Ah, pensi di essere fuori tiro, ma non con questo fucile a lunga distanza per cecchini.



(Sotto) Te l'avevo detto!





La vostra installazione di riciclaggio è la più importante di tutte. Se la perderete, dovrete ricominciare la missione.

Non siete soli...

C'è anche una storia che si sviluppa in secondo piano in Battlezone, a proposito di alcuni alieni che avrebbero inventato il Bio-Metal. La storia procede ogni volta che iniziate una missione ed è la causa del conflitto. Anche se non è fondamentale nello sviluppo del gioco, aggiunge un tocco di mistero all'atmosfera.





Sono state scoperte le rovine aliene, e iniziano a svelare i loro segreti. Questa è la storia di base del gioco, e le due nazioni iniziano a combattere per impadronirsi degli artefatti alieni. Controllate i resti della civiltà aliena e controllerete il Bio-Metal.



Non è proprio come GoldenEye, ma correre a piedi su un campo di battaglia ha i suoi vantaggi.







Naturalmente, quando siete a piedi e il nemico vi prende di mira, avete poche speranze di scappare.





I vari tipi di unità sono molto compatti. I carri armati parlano con un'unica voce, come anche gli Scavengers.

Se solo quest'arma fosse abbastanza potente da buttar giù quel carro armato. Forse è meglio se non sparo, speriamo che non mi veda...

con una voce tipica da sergente maggiore, sperando di avere l'autorità necessaria sui vostri uomini. "Ehi, torretta di controllo. Girati e spostati su questa collina!" - gridate quando il nemico lancia un attacco alla vostra base.
Le vostre priorità cambiano quando scendete in battaglia. Questa è una delle caratteristiche migliori del gioco: le unità sotto il vostro controllo agiscono in accordo tra di loro. Così potete impartire loro un ordine abbastanza generale (per esempio di difendere un luogo in particolare), ma non dovrete poi selezionarle una alla volta per impartire loro dei compiti. Conoscono la loro missione e sanno cosa fare. Questo è un gran vantaggio e vi permette di concentrarvi su cose più importanti, come ritirare le truppe in difficoltà in battaglia o gettarvi nella mischia voi stessi, che poi è la cosa migliore da fare (dopo tutto siete voi il comandante). Perciò, se bisogna fare un po' di pulizia, tocca a voi. E se per qualsiasi ragione non riuscite a prendere parte alla battaglia, potete stare sicuri che se avete predisposto bene la difesa delle installazioni, le truppe sapranno cavarsela da sole. Le missioni hanno un ritmo serrato e durano a lungo, e starete sempre a pensare a cosa farete dopo, o a dove lo farete. Anche se inizierete sulla Luna, presto vi troverete a combattere su Marte o Venere, visto che la storia di fondo del gioco è basata sul fatto che il Bio-Metal è stato inventato dagli alieni: un elemento intergalattico che dà un tocco tipo X-Files/Star Trek al gioco. Sì, trae molti spunti da C&C, e allora? È veramente divertente e, se siete appassionati di giochi di combattimento tattico, vi appassionerà. Può essere certamente messo nella categoria di giochi dal 90% in su. Buon divertimento.

Facciamo un po' per uno!

Potete giocare con gli americani e poi tornare indietro e fare le missioni più difficili usando i sovietici. Oppure, se volete, potete collegarvi con alcuni amici e giocare con loro, visto che Battlezone ha una modalità multiplayer (compresa la modalità DeathMatch) che vi permette di giocare con altre persone via Internet. Carino, vero? Ma avrete bisogno di un PC molto veloce (un P 120 è la configurazione base per far girare Battlezone) se volete tirare fuori il massimo da questa opzione.



Potete collegarvi con altri amici e giocare un DeathMatch.



E non avete bisogno di una rete locale, dato che potete usare Internet.



Combattere contro esseri umani è più divertente che combattere contro un computer.

BATTLEZONE

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 8
DA	Activision
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA 85 — I panorami dei pianeti sono meravigliosi. A meno che non ci siano molti veicoli allo stesso tempo sullo schermo.

SONORO 75 — Grandi effetti sonori. Ottimi dialoghi, soprattutto nelle introduzioni alle varie missioni.

GIOCABILITÀ 90 — Verrete un po' spiazzati dall'interfaccia HUD, ma poi vi appassionerà.

LONGEVITÀ 90 — Ci sono 18 missioni per ogni schieramento. Vi impegneranno molto: alcune sono veramente difficili.

GLOBALE 90

IL GIUDIZIO È un ottimo clone di Command & Conquer in 3D. Bastano un PC veloce e un grilletto più veloce ancora.



Il nostro atleta è completamente fuori forma sugli sci, e si schianta contro un muro.



Questo salto è stato fatto a cinque gradi in più del livello ottimale. Oops!



WINTERHEAT



DISPONIBILE PER

PC · PlayStation · VERSIONE RECENSITA: Saturn · MD · N64

Probabilmente non stimolerà troppo le vostre capacità intellettuali, ma potrebbe divertirvi parecchio.

Chi vorresti essere?

Scegliere un personaggio è molto semplice: ognuno è specializzato in una disciplina (l'inglese B.B. pattina), oppure si destreggia in tutte le categorie(come Rick Blade degli Stati Uniti), quindi può eccellere in una specialità oppure competere a livelli medi nelle varie gare.



Rick Blade



Karl Vain

Con nomi come Rick Blade e Karl Vain state sicuri che questi tizi hanno una stima eccessiva di se stessi.



B.B.



Aleksi Rigel

B.B. non sembra un nome troppo evocativo dell'Inghilterra, ma non sottilizziamo.



Joe Kudou



Johann

Joe e Johann sono atleti di medio valore. Joe si adatta a ogni disciplina e Johann è uno specialista dello sci di fondo.



Ellen



Li Huang

E per finire in bellezza, le due ragazze del gioco. Sono toste da superare in diverse discipline.

Avete voglia di scardinarvi le dita sulla neve? Allora siete nel posto giusto...



La Sega può aver mancato l'appuntamento delle Olimpiadi Invernali, ma almeno ha fatto un lavoro particolare, cercando di appassionarci a sport che normalmente sono apprezzati solo dai fanatici della neve.

Ci sono 11 gare in cui competere, anche se, stranamente, si può partecipare solo a 10 se si sceglie la modalità Arcade. L'undicesima gara può essere giocata solo con la modalità 11 Event. Buffo, no? E anche il tipo di gara è buffo. Sapevate che esiste una specialità chiamata Skeleton? No? Noi l'abbiamo scoperta solo a Nagano. Praticamente è una folle discesa sulla neve a pancia in giù (e se non state attenti a curvare bene, non riuscirete a uscirne in buone condizioni).

Ci sono comunque tutte le specialità più importanti degli sport invernali: discesa libera, pattinaggio e roba varia.

La Sega ha deciso di improntare queste gare a una frenetica giocabilità, lasciandovi solo pochi tasti da premere (ma molto in fretta) mentre scendete felici dai monti. Prendiamo lo slalom speciale, per esempio: vi aspettereste di entrare e uscire dai pali controllando pienamente il vostro sciatore, no? Beh, non è così. Smanettando come dei pazzi per prendere velocità dovrete premere il tasto "action" per evitare i pali. Vi sembra troppo facile? A meno che non siate dei geni della batteria, o abbiate gli arti completamente scoordinati di natura, vi ci vorrà un bel po' di tempo per impadronirvi di questa specialità, sempre che non stiate giocando contro un avversario molto più veloce di voi. In questo caso, infatti, verrete seminati senza pietà e la telecamera vi perderà di vista per inquadrare il fuggitivo, mentre voi vi ritroverete a slalomare su una pista invisibile in un'interminabile saga di facciate. Provare per credere.

E non è l'unico caso in cui l'apparente semplicità dei controlli cela in realtà una sfida piuttosto insidiosa. Prendiamo lo sci di fondo come esempio. Ci sono le solite barre della velocità e dell'energia (sapete già come funziona: non andate troppo veloci all'inizio, altrimenti le vostre forze si esauriranno e dovrete fermarvi a prendere fiato), con il vostro sciatore



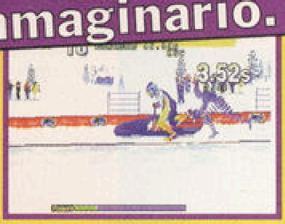
Gli atleti hanno dei modi piuttosto buffi di esprimere i loro commenti post-gara.





L'amico immaginario.

Questa è buffa! In ogni gara in cui c'è bisogno di due partecipanti, come il bob, il vostro personaggio si presenta con una specie di omino Michelin al suo fianco. Questo essere curioso vi aiuterà a spingere il bob in partenza. La gente è strana...



Ecco il vostro amichetto invisibile che spinge il bob.



Ed eccolo che salta nel bob con voi e vi accompagna per il resto della gara.

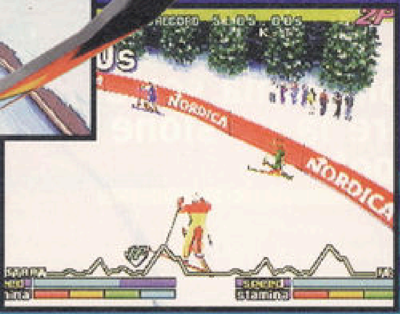




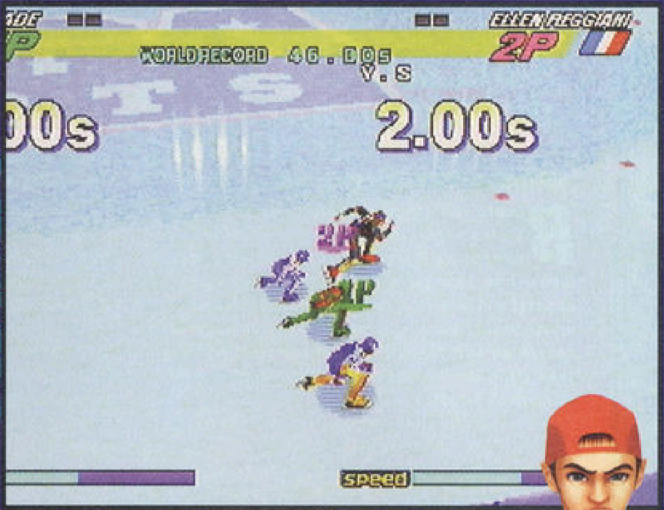
Sapere esattamente quando premere il tasto action è essenziale per fare un buon salto dal trampolino. Ecco un suggerimento: aspettate fino all'ultimo.

Fate una buona gara ed eliminate la concorrenza. Poi magari viene un vostro amico e batte il vostro record al primo tentativo!



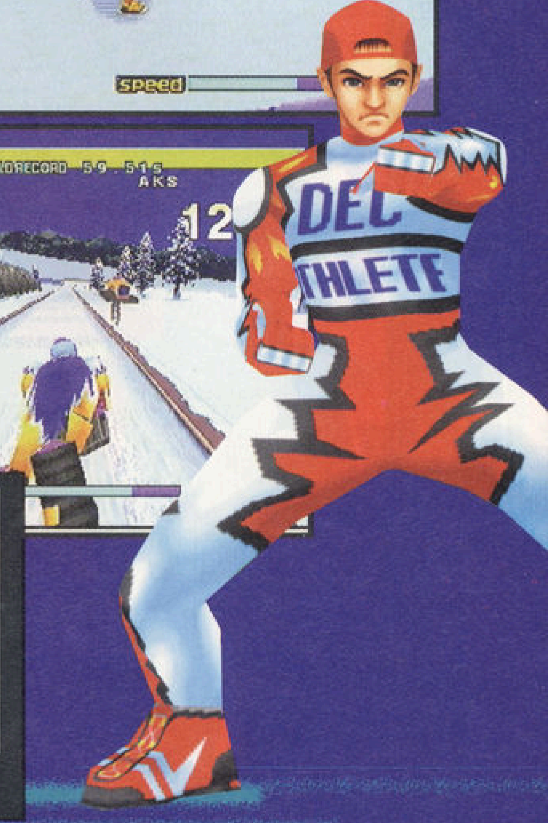












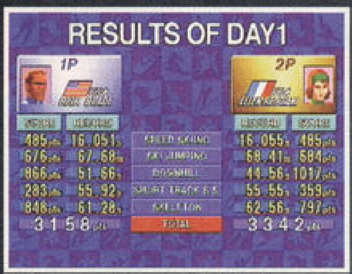
pronto sulla linea di partenza. Dovete premere i tasti destro e sinistro alternativamente per partire e muovervi, e quando affrontate una curva dovete premere i tasti su o giù a seconda della direzione dello sciatore. È tutto molto strano, e ci vogliono un po' di tentativi per abituarsi. Imparare a destreggiarsi con i comandi delle varie specialità è piuttosto divertente, ma il vero punto di forza del gioco è la modalità multiplayer. Se avete un'espansione che vi permette l'utilizzo di più controller provate a sfidare altri tre giocatori in contemporanea in tutte le gare. Anche se gli sport invernali per voi non sono altro che un'occasione per sfoggiare delle ridicole tutine non potrete sfuggire al coinvolgimento dello smanettamento smodato in un gioco che certamente non vincerà la palma della simulazione più realistica, ma regala ore di sano divertimento arcade.

Modalità

Ci sono le modalità 11 Event, Arcade, Individual Mode (voi contro un amico) e Custom. Quest'ultima è la migliore del lotto perché vi permette di scegliere le gare a cui partecipare. Perché alcune vengano classificate Alpine e altre Nordiche rimane un mistero.



Quando fate le vostre sfide personali, scegliete gli eventi che preferite e quelli che il vostro avversario odia.

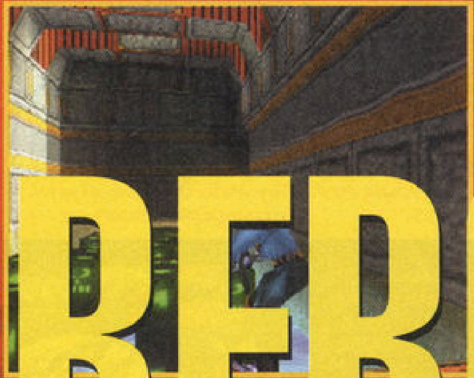


Se fate così sarete in testa alla fine della giornata.

WINTER HEAT	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1 o 2
DA	SEGA
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
I vari personaggi si muovono come devono. C'è troppo bianco, ma non è colpa loro. **79**	"Schwooch", "Schwish" e "Skreech" sono i soli suoni che si sentono. Sembrano dei giochi sulla neve. **55**	Con un po' di perseveranza e un'ottima coordinazione si fanno miracoli. **82**	Discreta in singolo, buona in multiplayer. **69**	**75**

IL GIUDIZIO *Un gioco senza particolari pretese, divertente e frenetico.*



Ci sono sezioni sparatutto e fasi di platform, e le vostre dita ne sentiranno le conseguenze. Bisogna essere molto abili a manovrare Bob (e il suo skateboard) per evitare i vari ostacoli.



REBOOT

Sulla scia del successo dell'omonima serie di cartoni animati EA fa uscire la versione elettronica di Reboot.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, MD, N64
VERSIONE RECENSITA: PlayStation

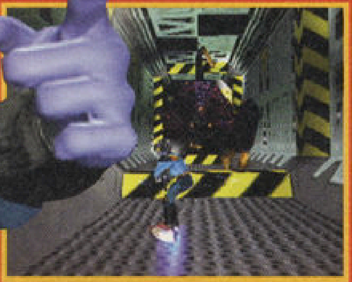
Basato sull'elegante serie TV inglese dallo stesso nome (con disegni elaborati al computer), il gioco della EA prende l'idea, il look e i personaggi di questo programma per ragazzi e li adatta a un gioco di piattaforme onestamente poco riuscito. La cosa non sorprende: spesso gli adattamenti di film o serie televisive sono dei platform basati sostanzialmente sulla raccolta di bonus.

La ragione è semplice: prendete e modificate gli elementi originali, presentateli in una forma tipicamente familiare (saltare sulle piattaforme, risolvere dei misteri, sparare, 2D, 3D) e, così facendo, non dovrete aver visto per forza la fonte originale del gioco per divertirvi. Perciò, se non sapete che Reboot è un cartone animato dove un ragazzo digitale combatte le forze del male in un mondo in realtà virtuale, non fa nulla. Se invece lo conoscete già, apprezzerete il gioco nella sua pienezza.

Il fatto che Reboot sia basato su un cartone animato (di ottima fattura peraltro) non è molto importante. La storia è più o meno questa: voi controllate Bob, guardiano informatico dalla pelle blu, eroe digitale di un futuristico mondo in 3D chiamato Mainframe, che esiste all'interno di un computer. Il malvagio Megabyte sta cercando di distruggere Mainframe, creando degli "squarci", cioè delle piccole fratture usate come portali per introdurre dei virus all'interno del pacifico Mainframe. Naturalmente il nostro eroe è stato messo lì apposta per fermare il pericolo incombente, svolazzando col suo skateboard per i 21 livelli del gioco, impegnato a chiudere gli squarci e a combattere gli emissari di Megabyte (carri armati, robot e così via). Tuttavia, la storia è irrilevante ai fini di un gioco. La cosa fondamentale è la giocabilità e il divertimento che può dare. E di questo si può discutere. Reboot è una serie di successo alla televisione inglese perché è di concezione completamente nuova. I suoi creatori hanno eliminato le animazioni tradizionali in favore di una grafica tipicamente da computer. Tuttavia, mentre Reboot, paragonato ad altri cartoni animati, vince facilmente il confronto, la sua trasposizione su computer perde il suo fascino, perché questo tipo di soluzione grafica è molto comune sui nostri monitor, dove non spicca affatto per originalità. A parte la storia originale (peraltro irrilevante per chi non



Conoscete Reboot? No? Non vi perdete niente...





Fortunatamente, quando i nemici diventano più tosti e potenti, anche il vostro arsenale si adegua...

Saper guidare bene lo skateboard è vitale.



Galleria di cattivoni!

Anche se nei primi livelli i vostri nemici sono limitati a poche torrette armate di cannoni, elettrodomestici aggressivi e delle specie di secchi dell'immondizia con le ruote, nei livelli più avanzati incontrerete i nemici più grossi: hovertank, robot giganti bipedi e altre creature robotizzate. Lo scopo del gioco rimane lo stesso, diventa solo più difficile da raggiungere. Fortunatamente, la potenza delle vostre armi aumenta ma mano che avanzate nei livelli.



Questi nemici sono abbastanza deboli, ma possono volare!

Bob contro una vera macchina della morte... iniziate a tremare...





Se pensate che questo robot (a sinistra) sia tosto, aspettate di scontrarvi col tipo qua sopra...




Reboot ha un'ampia tipologia di livelli: da strade strette e claustrfobiche e spazi aperti e pieni di vegetazione.


Scappate! Via! Questo serpentone esce dall'acqua per colpire il povero Bob.


Proprio carino... Bob si confronta con uno dei nemici più tosti del gioco. E avete solo tre vite a disposizione. Speriamo che bastino!


Ecco il nostro eroe blu, Bob, un programma creato per salvaguardare la pace e difendere il bene.

conosce la serie TV), Reboot è un platform futuristico, con sezioni sparatutto in 3D. Essenzialmente, il gioco si sviluppa nei 21 livelli alternando fasi dove saltate da una piattaforma all'altra a sezioni di sparatutto. In ogni livello il vostro obiettivo è di localizzare almeno tre sfere luccicanti (gli squarci) e chiuderle usando una pistola apposita. La parte complicata del gioco è che: (a) gli squarci sono sparsi in un mondo pieno di edifici, rampe e piattaforme; (b) avete un tempo limite per chiudere gli squarci; (c) gli squarci hanno un potente campo gravitazionale che vi attira e succhia la vostra energia vitale; (d) ci sono eserciti di nemici, mezzi corazzati volanti e robot che fanno del loro meglio per annientarvi. Moltiplicate infine il tutto per i 21 livelli, con gli squarci messi via via in posti più difficili da raggiungere, con minor tempo a disposizione e nemici con una mira sempre migliore. Nei primi livelli Reboot è abbastanza divertente. Bob vola sul suo skateboard con grande eleganza, saltando sulle piattaforme, evitando ostacoli e usando le rampe per arrivare in posti altrimenti irraggiungibili. Ci sono vari power-up da raccogliere (per le vite, le armi, ecc.) e alcuni enigmi da risolvere (più che altro trovare le chiavi per aprire la porta di fine livello), per non parlare dei boss che appaiono a intervalli regolari.



In un certo senso Reboot è un gioco stimolante: i livelli sono progressivamente più difficili e grandi, con robot da affrontare a ogni angolo. Non coinvolge più di tanto, però. Non stimola l'immaginazione. Non verrete mai sorpresi da ciò che accadrà nel corso del gioco: ci sono delle sequenze video che spiegano lo sviluppo della storia, ma dopo quattro o cinque livelli di salti da una parte all'altra, vi accorgerete che Reboot non ha niente di nuovo da offrirvi. Se eliminate la storia della serie TV, Reboot si rivela un noioso platform in cui bisogna sparare e saltare come matti. La grafica è a tratti buona, ma mai eccezionale. In fin dei conti, è solo un altro gioco d'azione a tema.

E ora andiamo a surfare...

Quello che differenzia Reboot dai soliti giochi di piattaforma è che il nostro amico azzurro si muove sul suo fedele zip-board. Questo skateboard volante è il segreto per muoversi velocemente nei livelli 3D di Reboot. Per esempio: questo canale deve essere affrontato come se foste su di un surf. Zigzagate usando le piattaforme centrali per spostarvi da parte a parte. Padroneggiare con abilità lo zip-board è essenziale, soprattutto per sfruttare le rampe e le piattaforme che vi lanceranno in posti apparentemente irraggiungibili.





L'animazione di Bob sullo zip-board è sensazionale: immaginate Cool Boarders 2, ma senza neve. È un peccato che il gioco non sia altrettanto dettagliato.



Squarci in vista!

Oltre a muoversi sullo skateboard, a sparare e a saltare sulle piattaforme, l'altra cosa fondamentale che dovete fare in Reboot è chiudere gli squarci. Il perfido Megabyte sta creando dei buchi nel mondo di Mainframe, attraverso i quali vuole introdurre dei virus distruttivi. Ci sono tre squarci per ogni livello, ognuno con un limite di tempo. Dovete usare il radar per localizzarli (sono delle sfere luccicanti) e quindi disattivarli con la vostra pistola chiudi-squarci. Il solo problema è che gli squarci emettono un campo di forza che via attira verso loro: avvicinatevi troppo e verrete risucchiati al loro interno, consumando la vostra energia prima di tornare nel mondo di Mainframe. Ahi!


Quando individuate uno squarcio, avvicinatevi con cautela: ha un potente campo gravitazionale (gli amanti di Star Trek ne sanno qualcosa)...


...che vi attirerà al suo interno ed esaurirà la vostra energia. Bisogna fare molta attenzione se non si vuole fare una brutta fine.



REBOOT	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	EA
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Colorato ma piuttosto semplice. Manca di tocchi di classe che rendano più interessante il 3D. 76	Un insieme di minacce e suggerimenti digitalizzati, esplosioni e spari. Nella media. 64	Ripetitivo, senza troppa fantasia e un po' noioso dopo i primi livelli. 45	Se ci giocate ancora dopo un paio d'ore, consideratevi fortunati. 43	44

IL GIUDIZIO Che conosciate la serie televisiva o meno, questo gioco è poco più di un platform dal nome famoso.

BALLS OF STEEL

Duke Nukem ritorna nel gioco delle "palle d'acciaio"

Finalmente la luce. Dopo aver pensato per anni che ogni tentativo di simulare un flipper avrebbe dato esito a un videogioco così così, ecco che si presenta sulla scena Balls of Steel a fugare i nostri pregiudizi: un scintillante gioiellino interattivo basato su missioni.

Ci sono ben cinque flipper. Per la verità, due non sono un granché, ma gli altri tre sono da sballo. Il primo della lista è il flipper di Duke Nukem, con tanto di commentini audio caratteristici. In questo flipper ci si discosta dal tradizionale stile di gioco 'spara la palla e spera che becchi qualcosa': verrete infatti immediatamente incanalati in un gioco orientato a completare delle missioni, cosa che farà piacere ai veterani del flipper che si sentono ben superiori a quei principianti 'spara e spera' che non osano affrontare le partite con altri giocatori. Prima che ve ne rendiate conto bersaglierete gli alieni come dei veri maghi del flipper.

Il flipper Darkside ripropone il tema della distruzione degli alieni ma ci butta dentro più armi (non era un flipper?) e diverse missioni. È sempre veloce e frenetico, ma diversamente dai soliti flipper vi fa capire bene che cosa dovete colpire quando avete la chance di accaparrarvi un bonus. Il flipper Firestorm è un'esplosiva caccia 'guardia e ladri'. Lo scopo è di fare carriera nei ranghi dei 'custodi della legge' correndo alla ricerca di bombe o portando a buon fine altri incarichi.

È un vero peccato che accanto a questi tre fantastici flipper ne siano stati aggiunti altri due meno interessanti. Mutation e Barbarian risentono del fatto di essere troppo veloci, e ricadono nella solita trappola dei vecchi videoflipper che non fanno capire nulla al giocatore di quanto stia accadendo.

Questi due sembrano riservati più agli amanti dei flipper vecchio stile, che fanno più affidamento sulla reattività che sulla conoscenza delle tavole. Anche a chi si è appena convertito al video flipper appare evidente che Balls of Steel presenta alcune delle migliori tavole mai viste, più interessanti anche dei flipper veri. Come al solito ci sono varie opzioni come quella del multiplayer, combinate però con la struttura a missioni di ogni flipper. Per completare il gioco sono stati inseriti sfavillanti effetti sia sonori sia visuali. Irresistibile per i patiti come per i principianti.

DISPONIBILE PER: PC (VERSIONE RECENSITA)

Un gran titolo per appassionati e neofiti, anche se di qualità alterna.

Firestorm



Uno dei migliori, ha tutto: bombe, esplosioni, inseguimenti automobilistici e sparatorie. Quali flipper vi offrono di più?

Mutation



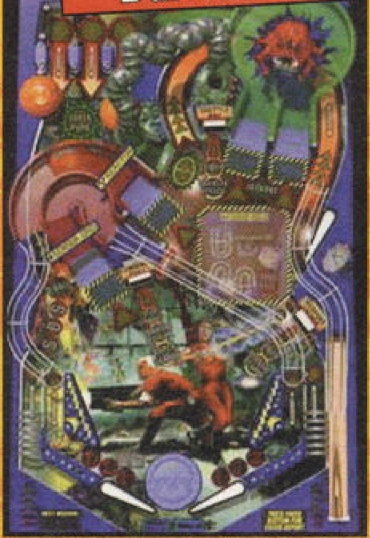
Mutation è probabilmente il flipper che emette i suoni più disgustosi della storia. Un flipper così veloce che costituisce una bella sfida per i veterani.

Barbarian



Uno dei peggiori. Le missioni sono troppo confuse e non sapete mai cosa diavolo dovete colpire con quella palla. Anche gli effetti sonori non sono all'altezza degli altri.

Darkside



Nel deposito delle armi sceglieste l'arma e la missione. Questa include sessioni di tiro al bersaglio che, senza essere nulla di speciale, rendono più divertente il flipper.

Duke Nukem



Vi aspettate da Duke le solite boriose battutaccie e la tipica azione infuocata? C'è questo e altro. Da non perdere.

BALLS OF STEEL

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	GTI
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Flipper progettati brillantemente con un sacco di azione e bella grafica. 80	Probabilmente il migliore in un flipper. È pieno di parlato, esplosioni e altri effetti. 86	Per fortuna è più di un semplice flipper. La struttura a missioni funziona sempre. 79	Cinque flipper, tre fantastici. Ottimo sia per una giocata lampo sia per una lunga sessione. 80	79

IL GIUDIZIO Il miglior flipper su PC. Ormai Duke non domina più solo negli sparatutto.



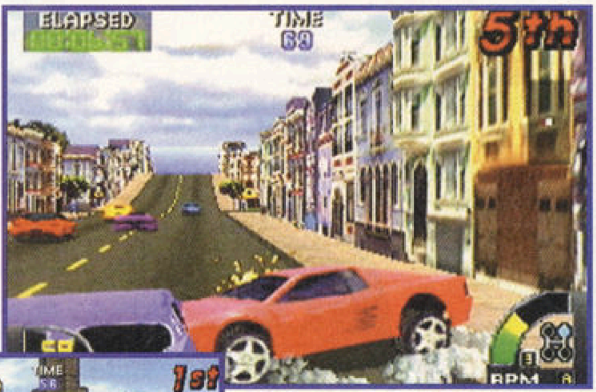


CRUIS'N USA

Presto! Fate largo! Sta arrivando un gioco di guida veramente inutile...

Ecco come giocare a Cruis'n USA. 1. Precipitatevi alla schermata delle opzioni e togliete quella musica orripilante, che fa pensare a Bryan Adams tra vent'anni che cade per le scale mentre suona un organetto. 2. Scegliete attentamente il colore della vostra auto (tanto da guidare sono tutte uguali). 3. Scegliete il fondale sfarfallante che preferite e il numero di curve che desiderate nel percorso ("San Francisco" = molte curve, molti palazzi; "Iowa" = non molte curve e un paio di cespuglietti rotolanti di tanto in tanto). 4. Tenete premuto il pulsante dell'accelerazione, muovetevi occasionalmente a destra e a sinistra, cominciate a interessarvi al logo della marca del vostro televisore, colpite accidentalmente qualcosa che improvvisamente e casualmente appare all'orizzonte, lasciate crescere in voi l'ansia mentre vedete l'auto rallentare leggermente... e quindi premete ancora quel pulsante per l'accelerazione. 5. Tentate di arrivare primi, perché se non lo farete dovrete ripetere tutto questo tedioso processo finché non ci riuscirete.

Dopo aver passato un certo periodo in cantiere, il gioco che fu originariamente pubblicizzato come il passaggio definitivo dai 16 bit alla "next generation" si è invece rivelato un flop senza speranza. Un design terribile, nessuna curva di apprendimento, nessuna attrattiva particolare, grafica appena accettabile, scarsa attenzione alla presentazione e una totale assenza di qualsivoglia elemento divertente. Sembra che lo abbiano messo insieme durante un week-end, e avrebbe potuto sperare di impressionare la critica solo se fosse stato pubblicato su Amiga quattro anni fa. Sullo stesso scaffale di Mario Kart, Diddy Kong Racing e addirittura di Automobili Lamborghini, Cruis'n USA non fa davvero una buona figura. Comprandolo rischierete di essere miserevolmente delusi, annoiati a morte e, alla fine, di farvi ridere dietro dal negozio di videogiochi usati. Nintendo dovrebbe essere più esigente nei confronti degli sviluppatori associati.

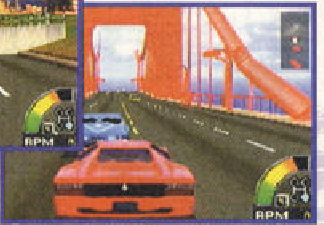


Beh, almeno sono riusciti a includere delle auto con dei colori carini. E un realistico effetto di fumo.





Siete impressionati dal mal fatto, simmetrico, effetto "boccia dei pesciolini"? Davvero?



Uno dei tre Golden Gate presenti nel livello di San Francisco. Che generosi.

FICO! UNA "CABINA TELEFONICA!"

Per risparmiarvi la fatica di giocarci in qualsiasi circostanza, ecco cosa vi state perdendo. Gli otto momenti entusiasmanti di Cruis'n USA...

QUANDO UN CAMION VA FUORI STRADA



Capita quando lo colpite perché dovete evitare qualcosa nell'altra corsia e non sapete dove andare. L'entusiasmo e la frustrazione finalmente uniti.

QUANDO PASSA IL TRENO



Guidate attraverso la Valle della Morte. Arida e senza attrattive. Ammazzate la noia guardando... il treno che passa per alcuni secondi. Chi si accontenta...

QUANDO LA RAGAZZA ALLA FINE VI SORRIDE PER UN ATTIMO



È scattosa e oscuramente digitalizzata, è vero, ma comunque è un vero sospiro di sollievo dopo tutta quella strada. E no, non c'è un cheat per spogliarla.

QUANDO UN AEROPLANO VI PASSA SOPRA



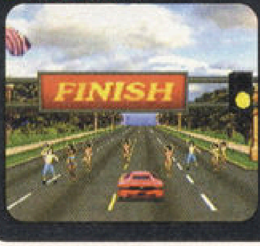
Non importa quante volte lo vedrete, è sempre più interessante che tenere gli occhi sulla strada e tentare di vincere.

LA RAGAZZA CHE SCUOTE LA BANDIERA ALLO START



Non c'è nulla di meglio di una lolita inserita gratuitamente per distogliervi da una lunga, sterile e poco remunerativa corsa. E non potete nemmeno investirla per divertimento.

LA FINE DELLA CORSA



Si spiega da sola, davvero. Fidatevi di me. Non accade null'altro. Arrivate al traguardo. Vincete o perdete. Non c'è nient'altro da vedere.

DISPONIBILE PER

PC · PlayStation · N64

VERSIONE RECENSITA

Una delle menti brillanti celate dietro Cruis'n USA è Eugene Jarvis, creatore di classici come Defender, Joust e Robotron.

CRUIS'N USA	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1 o 2
DA	Williams/NINTENDO
PREZZO	109.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Fluidità più che ragionevole, condita da un design mediocre e un ridotto campo visivo. 35	Un paio di rumori e una tizia che grida "Wow!". Ah, e della musica terrificante. 22	Casuale, noioso, vuoto. Nemmeno la modalità a due giocatori lo salva. 36	Lo giocherete tre o quattro volte, ma niente di più. 30	33

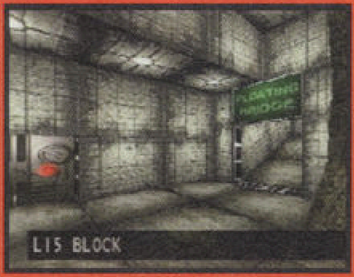
IL GIUDIZIO Una completa perdita di tempo, e nemmeno una delle finezze del Nintendo 64. Noioso e senza senso.

BRAHMA FORCE



Un bel po' di roba per impegnarvi!

Potrebbe non sembrare all'inizio, ma Brahma Force ha un bel po' di argomenti per non farvi annoiare. C'è un'ottima mappa 3D per peremttervi di orientarvi nei vari livelli, potete raccogliere armi nuove e più potenti, e ci sono attrezzature per migliorare il vostro robot, come per esempio il Nightscope (permette di vedere nell'oscurità), mentre le sequenze video renderizzate mostrano gli interni della base spaziale.



Non perdetevi nel grigio labirinto della base: consultate la mappa di Brahma Force.



Ogni livello è pieno di robot, tutti col solo desiderio di farvi a pezzi e uccidervi.



Il Nightvision è una soluzione hi-tech per orientarvi nei tunnel più oscuri.



Potete aumentare la potenza di fuoco del vostro robot con dei power-up passando di livello in livello.

Dopo i terribili Kileak ed Epidemic, potreste rimanere sorpresi da Brahma Force

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PlayStation



Non è eccezionalmente bello, ma ha una buona giocabilità e necessita di una buona dose di capacità strategica.

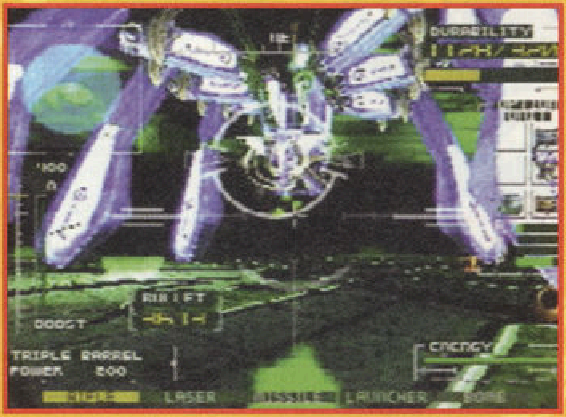
A metà strada tra Mechawarrior e Doom, Brahma Force prende il robot super armato del primo e lo unisce alla tipologia di gioco del secondo. È simile ai tentativi precedenti della Genki (Kileak ed Epidemic), ma di gran lunga migliore di tutti e due. Siete a capo di un commando di combattenti scelti e dovete attaccare la base spaziale di Beltlogger 9 che è stata occupata dal malvagio despota Dionisio Vega. Purtroppo, ma ovviamente, l'attacco non è un successo completo. Tant'è vero che il commando, formato originariamente da quattro elementi, si è ridotto a una Brahma Force di un solo soldato, cioè voi.

La scena è questa: siete da soli in una gigantesca stazione spaziale (una costruzione piena di livelli 3D sempre più difficili da superare), seduti all'interno di un mini-Mech equipaggiato con un arsenale di fuoco estremamente avanzato e venite attaccati da ogni parte da robot nemici. Il vostro compito, il cui svolgimento verrà interrotto da sequenze video ben caratterizzate, è molto semplice: trovare la chiave d'accesso al livello successivo, muovere le giuste leve, saltare sulle varie piattaforme, attivare gli ascensori, distruggere le difese robotizzate e quindi scappare, cercando di mantenere il vostro Mech il più possibile intatto per poter affrontare le battaglie successive. Brahma Force ha tutte le caratteristiche per tenervi impegnati: cinque armi nelle vostre mani, bombe (per far esplodere le porte), power-up per migliorare il vostro Mech (scudi e armature per la resistenza del robot, moduli di riparazione per curare le varie ferite meccaniche) e una trama in evoluzione.

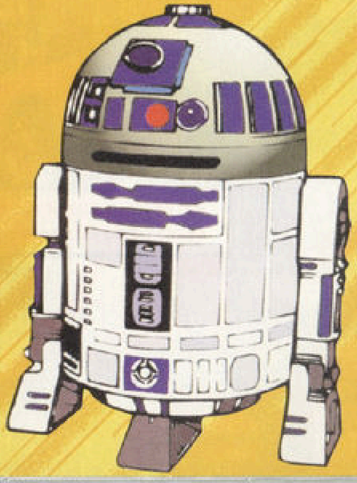
Non è però proprio un capolavoro. I livelli 3D diventano via via ripetitivi nel corso del gioco, tutti una specie di Doom con leve e pulsanti da premere, con una buona dose di piattaforme su cui saltare (esatto, il vostro Mech salta). Non coinvolge neanche tanto visivamente: i vari nemici che incontrate cambiano in ogni nuovo segmento del gioco (ci sono anche dei nemici di fine livello da far fuori), ma la grafica dei livelli è blocchettosa e ha un cupo colore grigio su fondo nero. Per quanto riguarda il sonoro, con suoni cacofonici tipo bip-bip di un radar e stridori vari, fareste meglio ad abbassarlo, ma se lo escluderete perderete i vari suggerimenti e la classica e suadente voce femminile che vi informa con dolcezza che siete morti.

Non è un gioco originale, ma i combattimenti di Brahma Force possono rivelarsi molto frenetici man mano che andate avanti, lanciando missili e razzi a tutto spiano, o facendo fuoco sui vari nemici con il vostro laser. Se solo avessero perfezionato la grafica, questo gioco sarebbe stato molto migliore.

Genki ha questo colpito nel segno con Brahma Force. Però dai, ragazzi... fate qualcosa di nuovo la prossima volta!



Più sono grossi, più si fanno male. Tutto questo è vero finché non vi trovate di fronte a un enorme robot-ragno, che non è facile buttare giù con una semplice mitragliatrice…





BRAHMA FORCE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Genki/JVC
PREZZO	95.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ripetitiva, grigia, oscura, non dà sfogo all'immaginazione. Però in fondo è una base spaziale... 55	I soliti noiosi suoni di radar, metallo che stride e tubi che perdono... 46	Bisogna impegnarsi a sparare, saltare, tirare le leve e prendere i power-up. Buona ma ripetitiva. 75	Una serie di livelli con difficoltà sempre maggiori e mostri sempre più difficili da uccidere. 79	77

IL GIUDIZIO Una miscela molto giocabile di Mechwarrior e Doom, con l'aggiunta di un tocco platform tipo Jumping Flash.



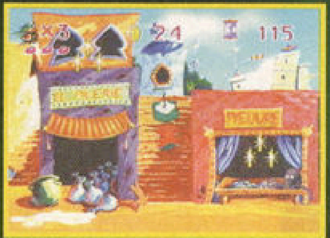


Alcune porte sono controllate da pulsanti nascosti nei punti più impensabili.

Alla fine di ogni livello un robusto marinaio controllerà se avete abbastanza soldi.







IZNOGOUD



Questo tizio ha naturalmente capito quanto sia brutto Iznogoud.

Mai nome di gioco per PlayStation fu più appropriato. Siamo rimasti colpiti?

Dopo aver racimolato i vostri sudati risparmi per anni, avete finalmente deciso di investirli in un gioco per PlayStation. Entrati nel negozio, avete solo l'imbarazzo della scelta, e alla fine lo vedete. Dimenticate i vari Grand Theft Auto, Tomb Raider o Resident Evil. Non comprereste piuttosto un gioco chiamato Non-va-bene? Naturalmente no, e la logica si applica anche a questo Iznogoud (si legge come "It's no good", non è buono).

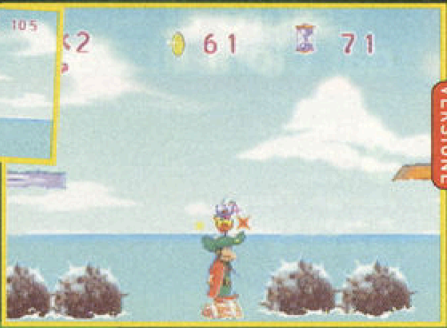


Prima di iniziare con le critiche che questo gioco si merita, premettiamo il fatto che questo titolo è mirato ai giocatori più giovani. In questo platform il vostro compito sarà quello di sconfiggere un malvagio Sultano e prendere il suo posto nel corso di un'avventura poco violenta. Sembra interessante, ma gli sviluppatori del gioco si sono purtroppo dimenticati di curare alcuni aspetti importanti della giocabilità. Un gioco per bambini dev'essere se possibile ancora più giocabile di uno per ragazzi o adulti. Cose sulle quali noi potremmo passare sopra, o aggirare con un po' di pratica, spesso rischiano di frustrare i giocatori più piccoli.

Potremmo parlare della routine di rilevamento di collisione che vi impedisce di sapere cosa vi colpirà e cosa no, o del fatto che non ci siano punti di restart all'interno dei livelli, il che costringe a ricominciare da capo ogni volta che si perde una vita o che finisce il tempo. Sono cose che farebbero buttare il joypad dalla finestra dalla frustrazione a un adulto figuriamoci a un bambino... La grafica? Oh sì, molto da disegno animato. D'altronde cosa vi aspettereste dal tizio che ha creato Asterix?

Avrete moltissimo tempo per vedere quanto sono cartooneschi i livelli. Passerete delle ore, infatti, a camminare sempre sulle stesse piattaforme, a causa del fatto che il gioco ricomincia da capo ogni volta. Quindi tutti i pulsanti che avevate attivato andranno attivati nuovamente, e le monete e i power-up che avevate trovato andranno trovati di nuovo. Poi c'è il limite di tempo tanto stretto da essere frustrante. Questo significa che dovrete esplorare il livello per cinque o sei volte prima di poterlo affrontare sperando di superarlo. Dovrete trovare il miglior percorso da fare per scoprire tutti i power-up. Insomma, non per fare quelli che insultano il sultano, ma proprio non ci siamo...





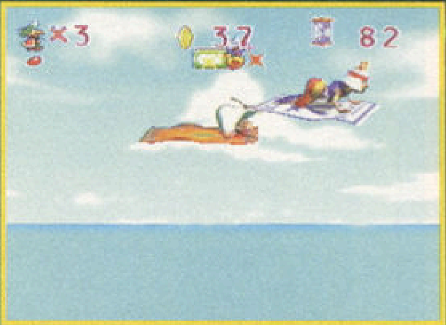
È adorabile quando in un platform ci si trova davanti a un salto nel buio...



I barili si muovono, quindi dovrete saltare con attenzione.



I tappeti sono una vera rottura, poiché vi colpiscono sempre quando saltate.



Alcuni pulsanti sono a mezz'aria, ed è difficile attivarli.





Siamo tutti marinai?

Con i soldi o con le bombe



Moneta

Inaspettatamente, potrete usare le monete come armi, scagliandole contro i nemici.



Bombe

Lanciare due o tre monete richiede tempo e vi lascia scoperti a lungo. Utilizzate una bomba per fare prima.



Dinamite

Prima o poi arriverete ai boss, e la cosa migliore da fare in quei casi sarà utilizzare un po' di sana dinamite.



Clessidra

I limiti di tempo sono davvero stretti, quindi dovrete trovare qualche clessidra per avere almeno una chance di riuscita.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA), Saturn, Macintosh, Mega Drive, N64

In fondo Croc era un platform molto carino, e la signorina di Pandemonium 2 era simpatica...

IZNOGOUD	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Microids
PREZZO	109.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	Livelli 2D carini e cartooneschi, pieni di effetti carini e cartooneschi, come da copione.	72
SONORO	Anche gli effetti sonori ricordano molto i cartoni animati, ma le musiche presto stancano.	68
GIOCABILITÀ	Frustrante e con notevoli difetti, intrattiene come mangiare un piatto di cavolfiori.	30
LONGEVITÀ	Corti livelli di modesto design e problemi di giocabilità vi stancheranno immediatamente.	28
GLOBALE		29

IL GIUDIZIO Inzogoud non è buono di nome e di fatto. Malgrado il bell'aspetto 'per bambini', è una delusione.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

PC



WARBREEDS

Proprio quando pensavamo di essere al sicuro dai cloni di C&C...



Così va bene, fai crescere i nostri adorabili cosini blu. Dacci l'energia di cui abbiamo disperatamente bisogno per costruire nuove unità e strutture.



Quando attaccate costruzioni nemiche fate attenzione che le vostre unità non si colpiscano tra loro, visto che possono danneggiarsi a vicenda.



Che cosa dobbiamo scegliere per armare le nostre nuove unità? I fucili a gas sono belli ma ci vogliono anni per ricaricarli. Ogni arma ha i suoi punti deboli.



Se Warbreeds fosse un libro l'autore passerebbe il resto della propria vita nel tentativo di spiegare a una corte come sia riuscito a concepire tutte queste idee che casualmente si ritrovano in libri in circolazione da anni.

Gli autori di C&C, Red Alert, Total Annihilation e Dark Reign potrebbero tutti sperare di vivere di rendita il resto della loro vita con i soldi del risarcimento. L'autore di Warbreeds dovrebbe pagarli profumatamente perché difficilmente si può dire che nel gioco ci sia qualcosa di originale. Il che non è necessariamente un male. Dopo tutto l'imitazione è la forma più sincera di ammirazione e migliorare idee già esistenti può portare a grandi cose. Total Annihilation ne è un buon esempio, ma prendere delle idee senza preoccuparsi di costruirci sopra qualcosa ci lascia con un clone mal riuscito che non promette un minimo di divertimento.

Il segreto è nei geni!

Il segreto per avere unità armate pesantemente è nei geni. Mandate qualcuno dei vostri piccoli omini a raccogliere i geni dai corpi maciullati di chi è caduto in battaglia. Raccoglietene abbastanza e sarete in grado di avere truppe e armi migliori.



Lo spettacolo piuttosto cruento della fine di una battaglia è il segnale che dovete mandare un'unità a prendere i geni dai cadaveri, ma cercate di fare in fretta.



Una volta che ne avrete raccolti abbastanza, fermate la produzione del vostro laboratorio genetico e iniziatene un'altra. A questo punto potrete scegliere armi migliori.

Lasciando per un attimo da parte il tema del furto di idee, diamo un'occhiata all'ossatura del gioco.
Anche le idee di base sono così spudoratamente copiate che tolgono ogni divertimento. La ragione per cui i wargame in tempo reale funzionano così bene è che si può dare una serie di ordini a un'unità senza poi doversi preoccupare di controllarla ogni due minuti.
In una battaglia reale, se una delle vostre unità andasse continuamente a sbattere contro un muro e rimanesse lì a prenderlo a capocciate perché non ha l'intelligenza necessaria per girarci intorno, probabilmente la mandereste a casa. Ma se doveste eliminare tutte le unità di Warbreeds che manifestano questa sorta di stupidità vi trovereste da soli sul campo. Quindi, con una grafica poco esaltante e il genere di storia così poco interessante da non reggere il confronto con l'elenco del telefono, Warbreeds ha dei problemi veramente seri. Alla Red Orb sembrano averlo capito e hanno deciso di farlo uscire a prezzo ridotto, ma il gioco resta scadente. Warbreeds ha tentato di saltare sul treno di C&C ma ne è subito caduto.

Primi passi

Per iniziare dovete costruire alcune cose essenziali. Trovate un campo di energia blu e piantate qualche pod. Poi costruite una raffineria per...uhm... raffinare l'energia. Poi viene un Laboratorio di Genetica per riunire un po' di truppe e alcuni psi pod per tenerli sotto controllo. Alla fine dovrebbe essere più o meno così.





Il prezzo del gioco è contenuto. C&C però costa meno e vi suggeriamo di comprarvi quello.



Ehm, anche le battaglie sono noiose, visto poi che l'intelligenza artificiale molto poco intelligente fa sì che dobbiate continuamente dire alle vostre unità dove andare.

Command &Conquer sta per uscire in versione economica ed è molto meglio.

WARBREEDS	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	RED ORB Entertainment
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Il gioco è bruttino e lento. Piatto e privo di immaginazione. 34	Date un violino a un gorilla e non riuscirà a fare peggio di così. 26	Una copia per niente originale che non tiene conto dei requisiti di un gioco in tempo reale. 30	Le missioni sono molto simili e probabilmente lo butterete prima di averlo finito. 26	27

IL GIUDIZIO Probabilmente il peggior clone di C&C mai visto. Economico ma brutto. Evitatelo!

Sento il bisogno di velocitààà....

Il più grande incentivo per il successo: la possibilità di barare. Se vincete un po' di corse avrete un piccolo regalino, come questo. Ce ne sono a bizzeffe nascosti qui, basta solo cercare...



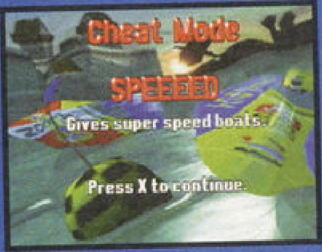
Chissà se Frank Sinatra e i suoi amici c'entrano qualcosa con la mia vittoria...



Un'altra vittoria in Norvegia. Ancora una vittoria e un segreto sarà mio...



Dopo l'esperienza nei porti della Russia ho vinto la mia terza corsa e ho trovato qualcosa.

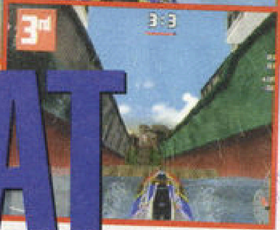


Ed eccolo qui in tutta la sua gloria: usate questo nome e vi divertirete un bel po'...



Tagliare le curve è il modo ideale per passare in testa.





Questo inseguimento per le strade di New York si è concluso male per gli inseguiti, a quanto sembra.

POWERBOAT RACING

FINCHÈ LA BARCA VAAA, LASCIALA ANDAREEE...

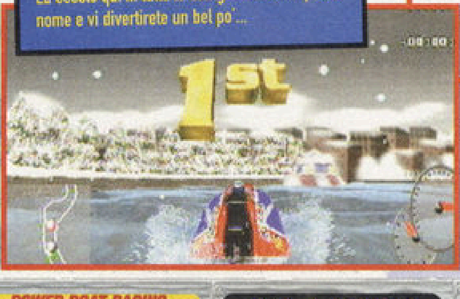
Guardare una corsa di motoscafi è ancora più divertente se sapete che qualcuno può schiantare il suo mezzo contro un muro a 100 km/h. In un lampo la sua preziosissima moto d'acqua può ridursi in tanti minuscoli pezzettini.

Fino a oggi solo Rapid Racer della Sony è riuscito a simulare abbastanza bene le emozioni e le palpitazioni di questo sport. Powerboat Racing è un'offerta ancora migliore, permette di avere un rapporto più realistico con questi bolidi potentissimi e offre una simulazione più completa. Grazie al miglioramento dell'effetto dell'acqua sulla manovrabilità della barca e all'uso dell'assetto, il gioco offre un'esperienza piuttosto realistica. Comunque, non si tratta di realismo a ogni costo: i programmatori hanno cercato di aggiungere una buona dose di divertimento, introducendo alcune migliorie vagamente ridicole che non si vedrebbero mai in una corsa reale, come per esempio un pulsante che rende molto più semplice fare le curve. Sui tracciati sono presenti scorciatoie ed è possibile speronare gli avversari per mandarli a sbattere contro gli ostacoli. È divertente anche vedere un gioco di corsa in cui gli altri concorrenti fanno errori proprio come voi.

Tutti i tracciati hanno molto da offrire: siamo riusciti a rimanere invischiati in un inseguimento tra macchine a New York e in alcuni movimenti molto sospetti nel porto di Mosca. I successi sono ricompensati con qualcosa di più del semplice avanzamento: se iniziate a vincere le corse avrete accesso a barche migliori, categorie più alte e a tanti trucchetti simpatici. È difficile resistere alla tentazione di usare trucchi come barche più veloci, il cui impatto sulla corsa è quasi comico. L'unico vero problema che abbiamo avuto con questo gioco è stato il sonoro: il rumore del motore è un ronzio fastidioso che fa pensare che la TV stia per esplodere mentre la musica dev'essere stata uno scherzo del programmatore. L'attrattiva di Powerboat Racing, comunque, non è certo la grafica o il sonoro, ma piuttosto la giocabilità: basta perseverare abbastanza per impadronirsi dei controlli e delle varie barche (ce n'è abbastanza) per avere il gioco d'acqua più avvincente da quando è uscito Wave Race 64 per Nintendo 64. Il miglior gioco del suo genere per PlayStation.



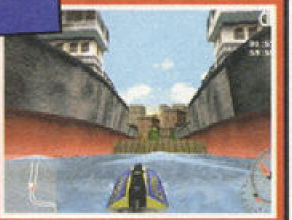
Il tragitto si divide qui. Tutti e due i percorsi sono abbastanza veloci ma uno dei due ha più curve dell'altro.



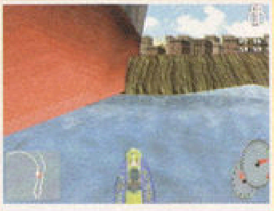
Se vincete abbastanza corse accedete a un'altra classe di motoscafi più potenti. Divertente.

Assetto!

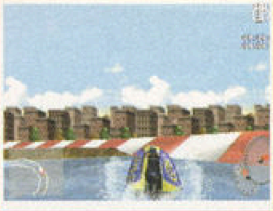
In Powerboat Racing l'assetto è la chiave del successo. Tenete un dito pronto sul tasto dell'assetto quando colpite i salti più alti o atterrerete sott'acqua. Anche se è divertente, i vostri avversari ne approfitteranno per superarvi.



Se prenderete bene questa rampa passerete in prima posizione...



Se l'assetto non è giusto finirete sott'acqua...



Se è messo bene, volerete oltre gli avversari... Yahooo!

POWER BOAT RACING	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	INTERPLAY
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

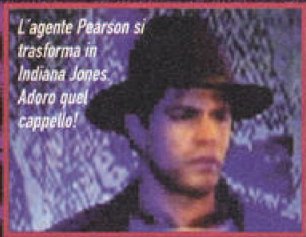
Voce	Commento	Voto
GRAFICA	Le barche e i percorsi sono molto belli e ricchi di sorprese.	80
SONORO	Noooo. I rumori del motore sono orribili e la musica è così brutta che al confronto le Spice Girls hanno talento.	38
GIOCABILITÀ	Proprio qui sta la sua forza. Centinaia di cose da trovare e un'azione mozzafiato.	81
LONGEVITÀ	Ha molto da offrire per invitarvi a rigiocare. La modalità due giocatori è molto divertente.	80
GLOBALE		80

IL GIUDIZIO Umido ma divertente: un acquisto interessante in attesa dell'uscita di Gran Turismo.

recensione
L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation
VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Grazie anche a una concorrenza poco nutrita, risulta il miglior gioco del genere per PlayStation.


L'agente Pearson si trasforma in Indiana Jones. Adoro quel cappello!




Dettagli fantastici dell'epoca sono ovunque, ma l'atmosfera resta macabra.

BLACK DAHLIA

I programmatori del tanto discusso Postal e del macabro Ripper ritornano con un occulto mistero sulla vita reale. Tenetevi stretti alle sedie...

VERSIONE PC RECENSITA

In Seven, il popolare film di David Fincher su un serial killer, pioveva continuamente e si vedeva un'atmosfera cupa.

Poi c'era la metropoli nascosta, che mormorava in sottofondo come un orco pronto a far scattare tutta la sua rabbia violenta su una popolazione ignara. Quando il novellino Brad Pitt si trasferisce in un'anonima e grigia città americana per lavorare nel dipartimento omicidi scopre che tutti i colleghi con cui lavora sono ostili. Vi sembrerà di essere nei suoi panni quando inizierete Black Dahlia, visto che sin dall'inizio avrete l'impressione che tutti vi stiano nascondendo qualcosa e che non vi possiate fidare di nessuno. Un attimo, però, tiamo procedendo con troppa fretta. Black Dahlia è un gioco dall'atmosfera dark che si discosta dal divertimento frivolo. È per i fan dei libri gialli o per quelli che adorano i vecchi film in bianco e nero di detective.


Basil Fawlty coglie l'opportunità di non essere d'aiuto, mentre Terry Garr guarda con incredulità.

Sono i ruggenti anni quaranta e il mondo è pieno di squallore e povertà, rivolte popolari e combattimenti. Sia in Europa che in Asia l'asse di Hitler sembra essere sull'orlo della vittoria finale, mentre in Pennsylvania, USA, il popolo lotta con la propria coscienza, attaccandosi disperatamente alla neutralità contro i trambusti politici. C'è molto poco di "divertente" in Black Dahlia, ma forse è proprio questo il punto. Come vi possono avere detto a scuola, la storia è raramente divertente.

Impersonate Jim Pearson, un giovane agente del nuove ufficio per le informazioni e il coordinamento (l'antenato della CIA) che deve indagare sulle azioni

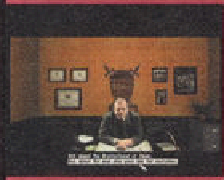
Una lunga, difficile e intrigante avventura ricca di fantasie soprannaturali. Se vi è piaciuto Ripper o Postal, impazzirete per questo.

Appena arrivato, ragazzo?

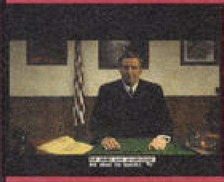
Qui ci sono alcuni dei personaggi che incontrerete nel vostro eterno vagabondare per la città. Non sempre si riveleranno utili, ma almeno farete del sano movimento.


Il detective Meylo è proprio un simpaticone. È un vecchio poliziotto che non ammira i signorini ben educati del college, come voi.


Questo è Hank Finster e ha una strana targa a voi familiare sulle pareti dell'ufficio. È arrogante, scontroso, puzza e ha l'aria di uno che si trasforma in un maiale dopo mezzanotte.

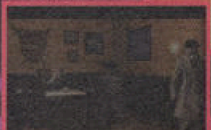

Hank detesta i tedeschi e odia i nazisti. È interessante scoprire che è mezzo tedesco di origine. Conversare con questo tipo è davvero noioso.


Mentre vi muovete per la città l'azione è interrotta da filmati di altri cittadini. Come questi due per esempio. Li vedete solo per pochi secondi...


Questo è il vostro capo. Si chiama Bill Sullivan e vi avverte che il vostro dipartimento ha nemici all'interno del governo.


Hank ne ha avuto abbastanza di voi e quando visitate il suo ufficio per la terza volta si infuria e vi dice di andarvene. Cattive maniere = scheletri nell'armadio.

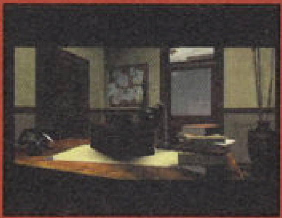

Questa targa è fondamentale per risolvere il mistero dell'omicidio. Compare anche sulle pareti dell'ufficio di uno dei vostri sospettati.

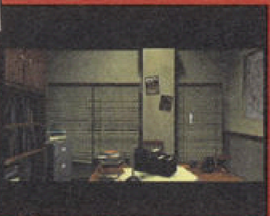


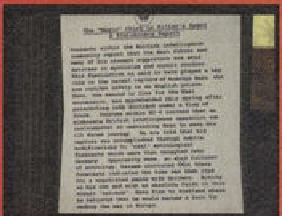

Muovetevi cliccando queste immagini.

Ufficio '47

Beh, sono gli anni '40: poveri, ma dignitosi. È la vostra scrivania. Ma dov'è il ventilatore? (Risposta: sul soffitto, sciocco.)


La scrivania di Pearson sembra uscire da un thriller di James Cagney. Se curiosate un po', presto scoprirete che l'intera stanza è piena di indizi. Sembra che nessuno ci faccia mai visita ed è sempre giorno, ma dovrete risolvere un antico mistero...


Il telefono vi collega al resto del mondo. È utile per chiamare insoliti sospetti.

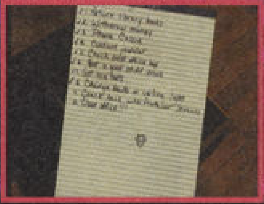

Molta propaganda antinazista è sparpagliata per gli scaffali. Interessante...

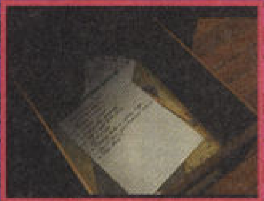


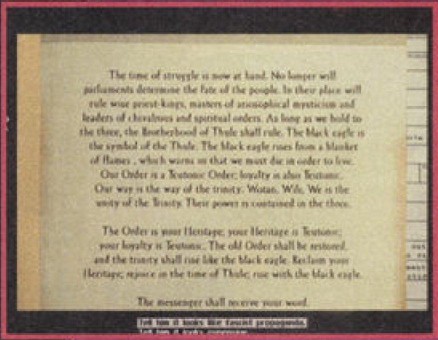




(Sotto) Seppellita nel cassetto della vostra scrivania c'è una lista delle cose da fare. Comicamente una di queste è "riordinare l'ufficio". Oh beh, è troppo tardi per farlo adesso. Siete sulle tracce dell'assassino, dovrebbe nascondersi da queste parti.







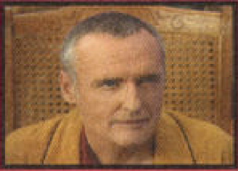
Il testo soprannaturale riguarda l'alleanza fra nazisti e forze magiche negative. È tutto alienante.

Dovrete risolvere gli enigmi in un ordine logico per procedere nel gioco.



Dennis il terribile

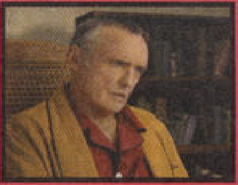
Smettetela di guardarmi! Dov'è il mio bourbon? Sono molto spaventoso, vero?



Dennis Hopper recita la parte di Walter Pensky, un rivenditore di armi e un personaggio bizzarro. Deve essere colpevole...



Grazie infermiera. L'ora della medicina. Posso averne un'altra? Il linguaggio dei segni era molto popolare in quei giorni.



Il personaggio di Dennis Hopper è così cattivo che incute timore anche quando è seduto in pigiama.



Pearson si tiene a distanza di sicurezza dal pazzo. Ha visto Velluto Blu per tre volte, dopo tutto...

di possibili spie naziste nel centro degli Stati Uniti. Venite trascinati, contro la vostra volontà, in un'antica saga soprannaturale e a investigare su un serial killer che commette gli atroci "delitti del torace". Non ci vuole molto prima che i confini fra realtà, fantasia, fatti e finzione inizino a svanire.

Questo è un vero thriller psicologico che merita di essere paragonato ai classici del cinema. È pieno di tensione e l'agente Pearson presto si trasforma da una giovane e intelligente recluta in un uomo distrutto dalla paranoia e tormentato da forze paranormali.

Jim potrebbe essere il nonno dell'agente Mulder, visto il suo spirito d'osservazione per i dettagli e la sua apertura mentale. Il motore del gioco crea stupendi ambienti 3D e, per un'avventura in full motion video, il livello di interazione è incredibilmente elevato. Molto spesso, tutta la storia avanza a un'incredibile velocità.

L'attenzione ai dettagli e al senso di realismo sono altri fattori positivi: gli scenari e i vestiti vi danno la sensazione di essere finiti in una macchina del tempo e di essere stati trasportati negli anni '40.

Black Dahlia è stato pensato dallo stesso artista di Ripper: a volte vi sembrerà di stare osservando un film inedito di David Lynch, vista la qualità degli attori e la sensazione di complotto.

Dennis Hopper fa la parte di Walter Pensky, il ricco proprietario di una fabbrica di materiale bellico che ha importanti conoscenze al ministero della difesa. È il vostro predecessore nel dipartimento e un tipo molto evasivo che è stato licenziato perché considerato "instabile" e pericoloso per l'immagine del dipartimento. Dovete aspettare fino al terzo disco prima di incontrare Pensky, e anche allora è ancora in stato confusionale, ma a quel punto la trama si infittisce e vedete una sequenza in cui Pearson ha dei sogni sconvolgenti in cui le mura del suo ufficio gli si sciolgono addosso, e un uomo misterioso con un bastone inciso con antiche rune preme la verga contro la sua fronte mentre il disgraziato investigatore urla di dolore.

Dahlia è un gioco imponente che si dipana su ben otto dischi, per cui se cercate un film interattivo pressoché infinito è un'ottima scelta. Ma state attenti, le idee e la trama sono molto ben studiate ma anche molto angoscianti.

Il bar di McGintey!

Beh, non sarebbe un vero thriller anni quaranta senza alcune ambientazioni squallide e sordidi scommettitori.



E il club Blue Oyster? Penso proprio di no. Bei topi però.



"Salve, sono un agente segreto della CIA e mi piacerebbe unirmi a voi".



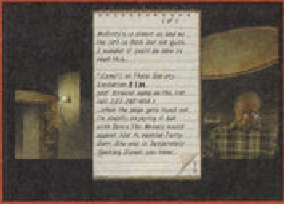
Continuerete a tornare per altri indizi, ma è inutile.



Non ci piacciono gli stranieri, proprio no.



Questo è il barista ed è completamente inutile.



Ricordatevi di segnare tutti le vostre osservazioni sul taccuino per studiarle in seguito.

BLACK DAHLIA	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Take 2 interactive
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Filmati di grande qualità, locazioni 3D stupende da esplorare ed enigmi intriganti. 86	Il piano di Mahler unito a musiche sullo stile di X-Files. Carico di atmosfera. 85	Puzzle difficili, un sacco di personaggi, e più colpi di scena che ne "I soliti sospetti". 80	Se avete tempo, pazienza ed energie, ci metterete di più che a leggere Guerra e Pace. 83	82

IL GIUDIZIO Se siete fan del Gothic Horror, avete uno stomaco di ferro e siete single, Black Dahlia fa al caso vostro.

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

recensione

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA





Una volta tanto in un picchiaduro, i personaggi più grandi, come Sentinel, sono all'altezza di quelli più piccoli.

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

Dopo un'attesa di due anni, i mutanti della Marvel riportano i loro straordinari poteri sulla PlayStation.



Wolverine estrae i suoi artigli come un gattino giocherellone. L'effetto che ne risulta è una gioia per gli occhi ma è un peccato che la velocità dei frame non sia un po' più elevata.



Bello, no? Purtroppo l'effetto in movimento non sarà altrettanto impressionante.



L'accoppiata fra Marvel e Capcom è il massimo che ogni persona che abbia un minimo di buon senso possa chiedere nel mondo dei picchiaduro: da una parte ci sono gli dei dei videogiochi giapponesi con la loro esperienza vincente nei giochi di lotta, dall'altra c'è la migliore compagnia di fumetti nel mondo con tutta la sua gamma di mutanti. Metteteli insieme e, come abbiamo visto nell'ultimo numero con Marvel Super Heroes, i risultati dovrebbero mandarvi in un'estasi di gioia.

Ma tenete a bada i vostri pensieri di massacri a base di raggi ottici e Artigli di Titanio. Non si tratta affatto del gioco che era nelle sale giochi o sul Saturn qualche anno fa. L'Acclaim, che si è occupata della conversione invece della Capcom, ci ha fatto attendere molto prima di vedere X-Men Children of The Atom sulla PlayStation, per via di difficoltà di programmazione, e adesso che finalmente è uscito potete vedere esattamente quali siano state. Gli X-Men e i loro rivali mutanti, gli Accoliti, sono troppo simili alle loro controparti fumettistiche in un aspetto piuttosto deludente: l'animazione. I grandi personaggi in technicolor si muovono come se fossero ancora intrappolati nella striscia di un fumetto, invece di essere "vivi" come appaiono in Marvel Super Heroes: nelle animazioni, potete cogliere gli spazi vuoti tra l'inizio, la metà e la fine di una mossa.

In questo modo non solo tutto sembra più piatto del dovuto, ma potreste persino sentirvi disorientati nel bel mezzo di una pirotecnica lotta di X-Men. Fate crescere la vostra barra e scatenate l'Hyper X Berserker di Wolverine e vorrete certamente vedere ogni glorioso fotogramma della furia del vostro peloso personaggio. Invece, la scena si muove a scatti, lasciandovi poco tempo per controbattere ad alcune delle mosse sensazionali che vi farà il vostro avversario.

Sotto molti aspetti, l'unico vero difetto di X-Men: Children Of The Atom è l'animazione antiquata. Non c'è alcun genere di problema causato dai meccanismi di combattimento provati e fidati della Capcom. Come in ogni nuovo gioco basato sul sistema di controllo intuitivo

Se volete un picchiaduro della Marvel comprate/vi Marvel Super Heroes. Se invece vi interessano gli X-Men, aspettate X-Men vs. Street Fighter.



Ci sono degli sfondi niente male in X-Men. NOTA: guardate come vi guarda Magneto con tutto il suo potere magnetico.



I personaggi e gli effetti speciali sono grandiosi: gli scontri sono bellissimi.



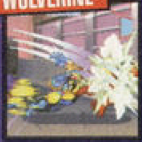
Omega Red e Colossus offrono un bell'incontro.

FASCINO-X!

Non c'è niente da ridire sui personaggi di X-Men Children Of The Atom: gli X-Men sono sempre stati nelle prime file delle creazioni della Marvel e la possibilità di poterci combattere può essere solo una gran cosa. Peccato che l'animazione non renda piena giustizia a ogni personaggio e alla catastrofica Hyper X-Move che vedete qui.

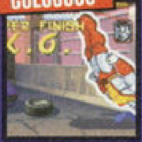


WOLVERINE



Berserker Barrage! Una raffica furiosa di artigliate dal canadese peloso!

COLOSSUS



Nella sua Russian Bomber si lancia testa avanti contro l'avversario.

STORM



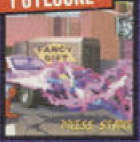
Come ci si potrebbe aspettare da una signora con il controllo degli elementi, usa una Lightning Storm.

CYCLOPS



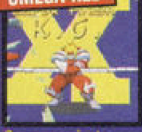
Nessuna sorpresa per l'Optic Blast del capo degli X-Men!

PSYLOCKE



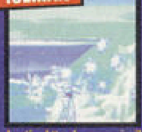
La guerriera telepatica raccoglie le sue energie e le sprigiona nel suo PsiThrust.

OMEGA RED



Soprannominato demone scarlatto, l'uomo capelluto si serve della mossa Omega Destroyer.

ICEMAN



Arctic Attack: proprio il genere di mossa gelida che vi aspettereste da quest'uomo di ghiaccio.

SENTINEL



Il Plasma Storm di Sentinel può essere potenziato a livelli incredibili spingendo più volte il pugno.

SILVER SAMURAI



Ah ha, la Lightning Surge RaiMeiKen, se non sbaglio. Bella prova, signor samurai.

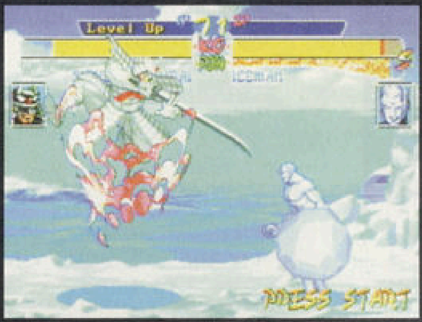
SPIRAL



Il nostro preferito: Spiral si trasforma in tutti gli altri personaggi per portare il suo colpo assassino.

Come Marvel Super Heroes, X-Men: Children Of The Atom dà il meglio di sé quando lo schermo "esplode" in una delle X-mosse dei personaggi.





Quelle piccole onde rosse di energia sotto a Silver Samurai significano che il personaggio con la spada è pronto a scatenare la propria mossa Hyper-X.

con il pad e i sei pulsanti c'è sempre un grande piacere nel vedere esplodere sullo schermo tutte le vostre vecchie mosse preferite in nuovi modi pieni di immaginazione per mezzo di una banda di personaggi nuovi. E il fatto che questi personaggi siano il più grande gruppo di eroi in calza maglia dell'universo può solo deporre a favore del gioco. Come nel caso dei loro compagni radioattivi di Marvel Super Heroes, la cosa migliore degli X-Men è la qualità spettacolare dei loro combattimenti. Spesso gli incontri tra mutanti buoni e cattivi (o robot giganti) sono così eccezionali che causano un vero e proprio inferno di proporzioni planetarie. Mettete insieme un po' di mosse, fate crescere la barra Special e potrete finire il vostro avversario con una mossa Hyper X che riempirà lo schermo di effetti speciali alla George Lucas. Inoltre l'area di gioco è molto ben sfruttata: i personaggi possono saltare uno schermo intero sopra al terreno e continuare il combattimento a mezz'aria, e la possibilità di cambiare la direzione dei proiettili e di lanciare attacchi aerei aggiunge un bel po' di profondità a questo gioco 2D.
Alla fin fine, comunque, è tutto inutile. Le fotografie statiche in queste pagine mostrano che X-Men Children Of The Atom sembra bello quando gli eroi in costume non si muovono. L'azione è colorata e vibrante come nelle migliori pagine di Stan Lee, ma l'animazione scattosa toglie un bel po' di divertimento quando giocate, rovinando i combattimenti furiosi che hanno sempre reso Street Fighter 2 e i suoi vari cloni i migliori picchiaduro 2D in circolazione. Senza dubbio riuscirete a divertirvi con X-Men: Children Of The Atom: in effetti, probabilmente, anche solo l'idea di un picchiaduro della Capcom con i personaggi di X-Men dovrebbe essere abbastanza per farvi acquistare questa conversione se non fosse per una cosa: è uscito il fantastico Marvel Super Heroes, in cui i super-eroi della Marvel si avvicinano molto di più a Street Fighter. I fan di: a) Marvel b) Capcom c) tutti e due dovrebbero veramente preferirlo a X-Men Children Of The Atom. Per quando vi sarete stancati di Marvel Super Heroes dovrebbe uscire X Men vs. Street Fighter, sempre della Capcom, e probabilmente sarà questo il titolo che darà agli straordinari mutanti la qualità di gioco che meritano tanto.



Giù, giù avanti, avanti, pugno!

I picchiaduro vanno e vengono ma se avete giocato a Street Fighter in tutte le sue versioni quanto noi, non vi dimenticherete mai le mosse. La cosa bella di X-Men Children Of The Atom è che potrete fare tutte le vostre vecchie mosse con poche combinazioni familiari di pad e pulsanti, e vedere nuovi entusiasmanti personaggi rifarle alla Marvel. Le riconoscete?

2



La maggior parte dei personaggi di X-Men COftA può sparare proiettili volanti come Ryu e Ken. Psylocke lancia sfere di energia telepatica anziché di fuoco, ma il risultato è lo stesso.

1



Questo sicuramente l'abbiamo già visto: è il classico dragon punch, inventato da Ryu di Street Fighter in una rissa dopo-pub nei quartieri bassi di Tokyo.

3



Ecco la vecchia capocciata Pile Driving più bella che mai con Storm al posto di Zangief-Blanka: se la cava bene nonostante il costume attillato!

Che barre!

Dove sarebbero i picchiaduro senza le barre? Pensateci bene. X-Men Children of The Atom ha una barra per le mosse super sotto la barra di energia standard che regola l'uso delle X-Ability e delle mosse speciali Hyper-X di ogni personaggio. Ogni colpo o presa mandato a segno la fa crescere un po', e vi permette di migliorare la potenza. Quando si trova al livello uno potete fare solo le mosse normali. Quando diventa arancione potete usare l'energia accumulata per usare le X-Ability e le mosse speciali, come l'Ice Club Punch di Iceman, per esempio. Infine, quando la barra è arrivata al massimo potete sprigionare la micidiale e spettacolare Mossa Hyper-X.



Fate crescere la barra con calci, pugni e prese. Premete i tasti a ripetizione per avere colpi multipli e usateli per le combo.



Quel fumo blu significa che siete al livello uno e a metà strada per scatenare la Mossa Hyper-X.



Quando la barra è arancione potete usare un po' di energia e sferrare attacchi X-Ability. Ecco qui una Berserker Charge.



Quell'energia rossa che lampeggia intorno alle ginocchia di Wolverine significa che potete prepararvi per una mossa Hyper-X.



L'Hyper-X di Wolverine è la Berserker Barrage. È bella a vedersi ma per fare danni seri deve essere usata in una combo.



I personaggi di X-Men sono disegnati veramente bene. Ma quell'animazione...



L'armamento robot di Omega Red significa che può fare attacchi elettrificanti come questo...

X MEN: COTA	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	ACCLAIM
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Grandiosi sprite e bei fondali ma l'animazione è scarsa. 73	Riproduce tutti i rumori della sala giochi. 79	Grandi personaggi, incontri spettacolari, mosse stupefacenti, ma il motore è lento! 68	Quintali di combo e mosse speciali da imparare ma le animazioni vi toglieranno un bel po' di divertimento. 70	69

IL GIUDIZIO È una buona cosa avere finalmente gli X-Men in un picchiaduro per PlayStation. Un gioco da affittare.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Ci sono molti giochi di ruolo per Saturn ma non sono molto chiari. Questo può essere una buona introduzione.





Il vostro caro e fedele destriero alato può curarsi da solo se riuscite a restare fuori dai guai per il tempo necessario. Se non potete, ricordatevi di lanciare un incantesimo di cura se prevedete che la battaglia sia lunga.



PANZER DRAGO

Il mio destriero è straordinario... un vero drago!

Che bello andare in giro!

Scendete dal drago e fatevi una bevuta. Quello che vogliamo farvi notare è che non dovete solo svolazzare in lungo e in largo. Il vostro drago non può entrare in alcune città, visto che gli abitanti hanno paura di questi grossi animali sputafuoco. Perciò dovrete scendere e camminare in città e villaggi come questi.



Ogni tanto potete accamparvi e far riposare le vostre povere e stanche membra, magari facendovi una chiacchierata col vostro amico drago. Potete tornare qui dalla mappa generale.

Avete trovato un accampamento di zingari, probabilmente tirato su in un campo di qualche pastore. Prima che arrivino i poliziotti a scacciarli, potete ricevere delle nuove notizie e un lavoro.

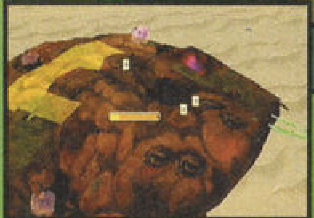




Passeggiando lungo le vie di qualsiasi villaggio o città incontrerete molta gente con cui parlare. Alcuni vi aiuteranno, altri invece non vi fileranno proprio. Parlate comunque con tutti.

Il pub è il luogo dove trovare alcune missioni. L'oste vi indirizzerà dalla persona con cui dovrete parlare, se comprerete un paio di drink.









Più sono grossi, più si fanno male quando cadono. O meglio (almeno in Panzer Dragoon Saga) più sono grossi, più fanno male quando ti colpiscono.





Questi tipi nuotano sott'acqua per evitare i vostri colpi.

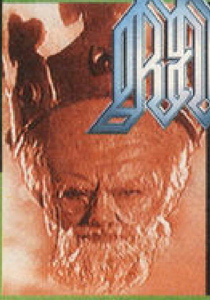
Gli sparatutto non sono di solito convertibili in giochi di ruolo, e viceversa. Sarebbe come far diventare il prossimo seguito di Terminator una delicata storia d'amore, o cambiare Mary Poppins in un film di governanti mafiose armate fino ai denti. Ma la Sega è riuscita con qualche trucchetto ben riuscito a unire i due generi in uno solo, come si vede nel suo ultimo gioco, Panzer Dragoon Saga. Ha preso la storia e il modo di affrontare le battaglie da un gioco di ruolo (senza però tutte quelle pagine di statistiche e roba inutile che fanno solo perdere tempo) e ha inserito il tutto nell'azione di Panzer. Shakerando il tutto, si ha come risultato qualcosa di completamente nuovo e, soprattutto, migliore di quanto si possa immaginare.



Ci sono due sezioni ben distinte in Panzer Dragoon Saga: l'esplorazione e il combattimento. La prima è divisa in altre due parti: quella molto lineare e semplice di volo esplorativo e un'altra in cui dovete girare per i vari villaggi, facendo domande alla gente che incontrate. Queste sezioni non sono comunque molto ampie, anche se sono d'aiuto nello sviluppo della storia, quindi non sarete troppo legati alla tipologia di gioco RPG. Panzer Dragoon Saga non raggiunge i livelli di Final Fantasy 7, ma è più orientato più verso il gioco d'azione. Il grosso del gioco vede voi a cavallo del vostro drago, mentre vi impegnate a



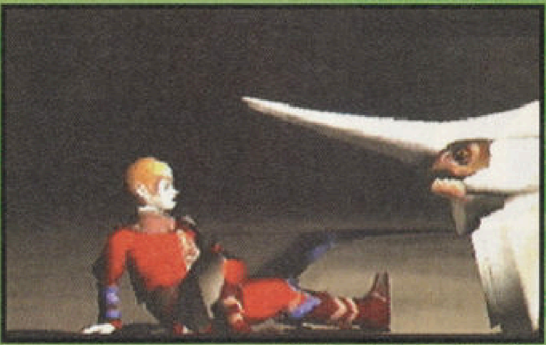
MEGATRUCCO

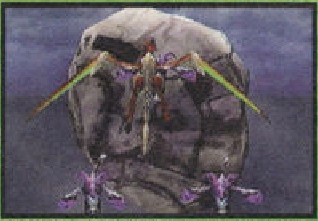


Dice il saggio...

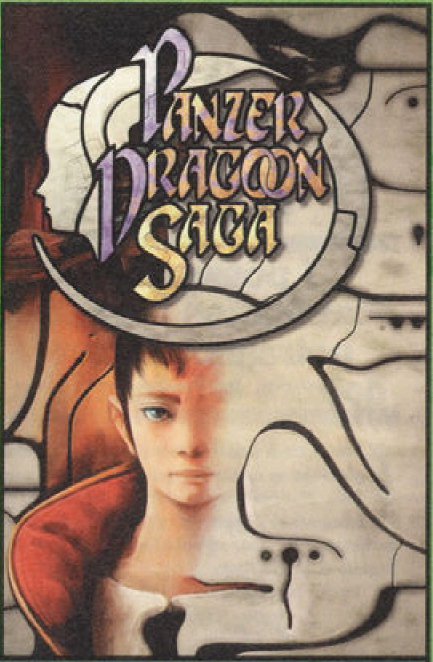
Rimanete all'interno della zona verde e fuori della rossa: non otterrete nulla se vi farete sparare in testa. Tutti vogliono fare un po' gli sbruffoni ogni tanto.







Questi mostri di roccia sono proprio dei duri. Dovete fare attenzione anche ai piccoli mostri che montano la guardia, visto che fanno veramente male. Vi beccherete un bel mucchio di colpi qui: fate in modo di avere gli incantesimi curativi da usare in battaglia.



OONSAGA

Combattimento del Drago — parte 1

Il combattimento è un po' diverso da quello degli altri giochi Panzer Dragoon. Ecco di seguito come funziona questa volta...



Cercate di stare fuori della zona rossa sullo scanner andando a destra o a sinistra quand'è il vostro turno. Rosso significa pericolo e sicuramente il vostro nemico vi colpirà con la sua arma più potente se sosterete troppo a lungo nella zona rossa.



Muovetevi nella zona verde e aspettate che le vostre armi si ricarichino. Se il vostro avversario sparerà, non verrete colpiti. Quando avrete ricaricato, muovetevi nella zona rossa velocemente e sparategli a piena potenza. Poi spostatevi nuovamente nella zona verde... in fretta!



Se riuscite a riempire la vostra riserva di potenza, potete scatenare le armi a laser guidati. Sono molto potenti e colpiscono più obiettivi contemporaneamente. Sono molto utili quando vi trovate di fronte a un'orda di nemici, anche se molti mostri sono schermati contro questo tipo di arma.



I laser guidati sono potenti, ma non hanno effetto su alcuni mostri. Per questi ultimi dovete usare il blaster. Non provoca altrettanti danni, ma concentra il fuoco in un unico punto. Se trovate il punto debole del nemico, quindi, è un'arma molto efficace.

fare piazza pulita della feccia del mondo. Non è come i due giochi precedenti, dove bastava spostare il cursore per sparare a ogni mutante che incontravate. Ci sono moltissimi fattori da prendere in considerazione, visto che ogni singola battaglia richiede una buona abilità tattica (guardate la sezione Combattimento del Drago), e questo è il vero fascino del gioco. Può sembrare che le battaglie siano infinite, ma, una volta che avrete preso i vari bonus, avrete imparato a usare le armi più potenti e vi sentirete quasi invincibili, scoprirete quanto in realtà siano tosti i mostri che incontrerete via via sul vostro cammino.

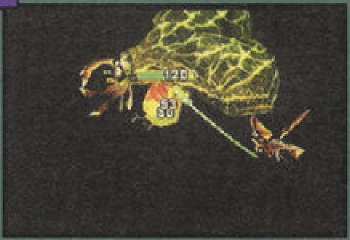
Perciò, benché Panzer Dragoon Saga non sia il top dei due generi, è sicuramente coinvolgente. Può sembrare un "mostro", visto che occupa ben tre CD, ma dopo quattro ore eravamo arrivati verso la fine del secondo, quindi dovrebbe durare quanto un raffreddore (anche se è più divertente e non dovete rimanere bloccati a letto). È un adventure con un'ottima trama, bei combattimenti, ottime sequenze video e un discreto uso della tattica in battaglia. Non è un gioco completamente nuovo, ma riesce a unire due generi molto diversi tra di loro, e il risultato è una buona maniera, anche se un po' costosa, di passare un paio di week-end.

Combattimento del Drago — parte 2

Non fatevi prendere dal panico se le vostre armi più potenti si mostrano inefficaci contro i mostri che incontrate nel corso del gioco. Panzer Dragoon Saga ha una sorpresina in serbo per voi, ovvero l'attacco Berzerk. È un po' come il limit break in Final Fantasy 7. Ecco come funziona esattamente...



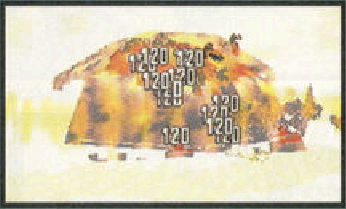
Quando avete tre indicatori di potenza carichi, premete C per accedere alla schermata che vi permette di scegliere le armi pesanti.



Il mitragliatore laser causa un buon numero di danni e può colpire molti nemici contemporaneamente.



Gli anelli d'energia taglieranno in due molti nemici. Imparate l'uso di ogni singola arma speciale.



Come potete notare, l'incantesimo che crea una palla di fuoco causa molti più danni del normale ed è uno spasso usarlo in battaglia.

PANZER DRAGOON SAGA

VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1
DA	SEGA
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — 89
Ci sono mostri che fanno sembrare Godzilla un boy-scout e anche delle ottime sequenze video.

SONORO — 79
Musica epica ed effetti diversificati, ma non è coinvolgente come avrebbe potuto.

GIOCABILITÀ — 86
Ripetitiva, ma la strategia, le battaglie e gli elementi del gioco di ruolo funzionano bene insieme... buona.

LONGEVITÀ — 76
Con più elementi da GDR avrebbe raggiunto una longevità maggiore, ma rimedia la parte sparatutto.

GLOBALE — 80

IL GIUDIZIO Un seguito che prova a fare qualcosa di diverso dal suo predecessore. Coinvolgente, anche se di vita breve.

THEME HOSPITAL

I possessori di PlayStation finalmente potranno giocare a dottore e infermiera...

***I**l prodotto di menti malate o semplicemente un gioco che ne ospita? Ringraziando il cielo, sono felice di affermare che si tratta del secondo caso, dal momento che Theme Hospital è un gioco strategico molto godibile, come sarebbe lecito aspettarsi da un seguito di Theme Park.*



L'introduzione renderizzata ospita un certo numero di chicche, tra cui la citazione di Dungeon Keeper e Popolous 3.



Un mostro di Dungeon Keeper aspetta per farsi rimuovere le corna. O una cosa del genere.

Inoltre, esattamente come il suo fortunato predecessore, Theme Hospital è letteralmente una grande sfida in tempo reale. Come i migliori giochi di strategia infatti, all'inizio è semplice ma in seguito diventa di una infernale complessità.
In parole povere, Theme Hospital è niente meno che la simulazione di una delle nostre mutue comunali, e richiede la vostra completa preparazione su ogni singolo aspetto che può influenzare la vita di un vero ospedale; dall'acquisto di nuove attrezzature, all'assunzione o licenziamento dei vari componenti dello staff, e anche al saper affrontare i direttori di banca per i prestiti.
Certo, la simulazione realistica di un ospedale potrebbe essere godibile esattamente come l'estrazione di un'unghia incarnita senza il beneficio dell'anestesia, ma fortunatamente questo non è il caso dell'ultima fatica della Bullfrog, per una serie di buone ragioni. Se siete già in confidenza con Theme Park, saprete esattamente cosa aspettarvi in questo gioco: comincerete con un edificio vuoto di modeste proporzioni visto in prospettiva isometrica, e le vostre immediate priorità saranno di costruire un paio di stanze essenziali, assumere del personale e cominciare la ricerca sulle malattie che dovrete, si spera, curare. Fatto questo, aprite i battenti e aspettate che sopraggiunga la vostra moltitudine di clienti indisposti. Naturalmente, non è così semplice.
Selezionando la camera che vi serve da una lista (si sceglie tra diagnosis, treatment, clinics e facilities) otterrete un modello traslucido che dovrete posizionare, ridimensionare e dotare di porte e finestre prima di arredarlo con le varie attrezzature. Infatti, oltre alla mobilia essenziale, una corsia ha bisogno di letti, l'ufficio del direttore ha bisogno di una scrivania, e ci sono una miriade di altri oggetti da prendere in considerazione.
Termosifoni, piante, cestini, estintori e distributori di bibite sono tutti necessari per rendere i clienti e lo staff soddisfatti. Ogni oggetto può essere ruotato in ogni angolo per usare al meglio lo spazio disponibile e permettere il posizionamento più logico e gradevole.
Poi, naturalmente, vengono i dipendenti. Oltre agli obbligatori dottori e infermiere, troverete che gli addetti alle pulizie e alla reception sono altrettanto importanti e difficili da soddisfare. Sarà vostro compito assumere la persona più indicata per quel lavoro da una lista di potenziali dipendenti, alla quali se ne aggiungono periodicamente di

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation — VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Questo gioco è essenzialmente una versione più complessa di Theme Park, con malattie assortite per variare un po'.





Il box grigio in fondo ospita tutte le schermate di informazione e di dialogo.

Fortunatamente le camere possono essere modificate in ogni momento, permettendovi di rimediare ai vostri errori di pianificazione oppure di aggiungere nuovi mobili.





Non abbiate paura a licenziare il personale. Siate decisi, ma giusti.



Soprattutto, però, non ignorate i consigli su schermo. Seguiteli tutti.



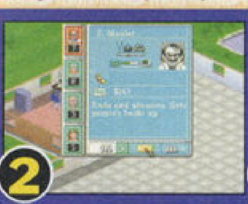
Sindrome da shock. Forse ha visto l'enorme lista d'attesa.

Una sana previdenza

È di primaria importanza una buona pianificazione del vostro ospedale, per evitare costose demolizioni in seguito. Provate a posizionare le camere contro i muri, installatevi almeno un termosifone, un idrante e una pianta, e ricordate: più grande è la camera, meglio è.



1 Il vostro grande edificio vuoto offre un mare di opportunità. Non lasciatevi trasportare, però: cominciate sempre col costruire le strutture base. Questo vuol dire un ufficio per la direzione e una reception.



2 Fatto questo, dovrete assumere i vostri primi impiegati. Assicuratevi di avere almeno un dottore, un addetto alla reception e un assistente per quando l'ospedale aprirà, o riceverete immediatamente delle lamentele.



3 Scegliendo la vostra sala verrete forniti di un progetto da manipolare. Tentate di utilizzare al meglio lo spazio disponibile, e piazzate molte panchine per permettere ai pazienti di sedere mentre fanno la fila.



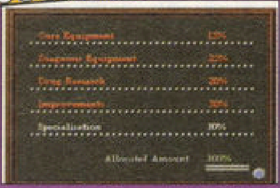
4 Non cedete alla tentazione di costruire tutto il più velocemente possibile. È meglio costruire le sale quando vi verrà richiesto dagli aiuti on-line, piuttosto che costruire immediatamente attrezzature inutili.



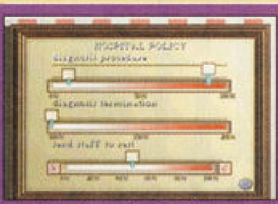
5 Una volta che il vostro ospedale è pienamente operativo, cliccate sulle icone che appaiano in alto a sinistra sullo schermo e verrete informati sulle eventuali visite di VIP, sulle nuove malattie o sugli sviluppi delle ricerche.

Il segreto del successo

Gestire con successo un ospedale implica molto di più che il semplice curare i pazienti. Ogni schermo di statistiche è necessario per riuscire nei vostri affari. Le costruzioni extra, in particolare, sono cruciali, poiché la mancanza di spazio è il problema più comune: assicuratevi solamente di non piazzare le toilette o le sale ricreative troppo lontane da corpo dell'ospedale, perché se lo farete ci sarà un esodo di massa quando il vostro staff cercherà un po' di sollievo.



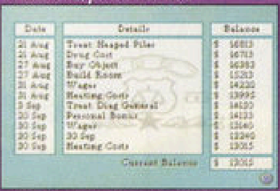
La schermata di ricerca vi permetterà di alterare l'ammontare di risorse che piazzerete in certe aree dell'ospedale. Se qualcosa di utile deve essere finito velocemente, portatelo al 100%.



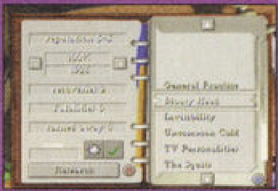
Il vostro ospedale ha una politica di lavoro che avrà effetto su ogni membro dello staff, che potrà essere reso più felice prolungando il turno di riposo e la paga.



La schermata della città vi permetterà di acquistare più terra, sempre che abbiate i fondi necessari. Provate a scegliere una locazione vicina che vi offra la quantità di spazio ulteriore che vi serve.



Il direttore della banca vi accorderà un prestito, se avrete la possibilità di restituirlo in tempi brevi. Meno male che potrete seguire facilmente i vostri progressi finanziari sulla schermata della banca.



Il registro dell'ospedale vi dirà come siete riusciti a gestire i casi che vi sono stati presentati. Il loro numero, le cure che hanno avuto successo e le morti verranno registrate qui.

nuovi. Una breve descrizione della loro personale etica di lavoro vi aiuterà a distinguere tra il pigro e lo zelante, sebbene ogni tanto capiti di dover assumere burberi, pigri e pagatissimi ciarlatano perché sono la nostra unica scelta. Assumeteli, quindi licenziateli quando arriverà qualcuno meglio di loro. Come in Theme Park, ogni impiegato, una volta assunto, si comporterà come meglio crederà. Saranno felici di girovagare per i fatti loro, facendo diagnosi e curando i pazienti, ma la stanchezza (indicata da una barra rossa) e la conseguente infelicità (una faccina triste sopra la loro testa) si presenteranno molto presto. La soluzione? Ovviamente una stanza di ricreazione per il personale. Pensate davvero, però, che una TV sarà sufficiente per il loro intrattenimento, o dovrete installare anche un biliardo? Come vedete, Theme Hospital è così traboccante di questi piccoli dilemmi, nascosti al principio, ma terribilmente evidenti e importanti in seguito, che per descriverli tutti impiegheremmo almeno dieci pagine. Quando i vostri pazienti arriveranno con le malattie più improbabili in corpo, sarà vostro compito decidere se compiere delle ricerche sulle loro malattie a volte sconosciute, oppure se sia più saggio tirare a indovinare sulla cura, o infine se rimandarli a casa. Una schermata di un fax vi costringerà periodicamente a prendere queste decisioni per tutta la durata del gioco, con una utile percentuale della possibilità che avrete di riuscire a curarli. Prendete la decisione giusta e avrete un altro paziente felice di essere stato guarito, migliorando la reputazione del vostro ospedale.



Mentre procederete, vi muoverete lentamente lungo un tavoliere colorato.

Prendete la decisione sbagliata e il vostro paziente volerà in paradiso, facendo anche un bel danno alla vostra reputazione. Ogni livello introduce nuove malattie, attrezzature e sfide. Dei VIP visiteranno il vostro ospedale, i casi d'emergenza arriveranno in massa, e potrete acquistare altra terra dalla schermata della mappa della città. Se tutto ciò vi suona troppo difficile, non vi preoccupate. I primi livelli vi introdurranno superbamente al gioco, con consigli su schermo, mentre l'interfaccia è estremamente intuitiva. Il mancato supporto del mouse per PlayStation sembra strano all'inizio, ma in verità non è necessario. Graficamente il gioco è carino, e le animazioni sono superlative. È un peccato che il sonoro sia così tedioso, con un sistema di annunci particolarmente noioso. "I pazienti sono pregati di non vomitare troppo", comunque, è un buon monito. Inoltre, diventa a volte tedioso cominciare i nuovi livelli, solo per scoprire che dovrete rifare tutto di nuovo. Ci vuole così tanto tempo per costruire il vostro ospedale meticolosamente disegnato che l'ultima cosa che vorrete sarà ricominciare daccapo, anche se saranno disponibili nuove attrezzature. È innegabile che dovrete lavorare duro, ma se avrete la pazienza necessaria, Theme Hospital si rivelerà estremamente soddisfacente, divertente e intrattenente. Certamente conta più la strategia del caso: siete pronti a sfidarvi?





Date sempre uno sguardo al denaro disponibile.



Assicuratevi di avere abbastanza panche, poiché si riempiranno presto.

Le facce della morte!

Le malattie sono all'ordine del giorno in Theme Hospital. Il che francamente è un bene, altrimenti non ci sarebbe nulla da fare. Ogni nuova malattia dev'essere affrontata in una maniera specifica, e ogni cura ha la propria animazione ed effetto sonoro. Alcune sono magnifiche, altre sono di cattivo gusto, ma trascuratele a vostro rischio e pericolo!

Invisibilità



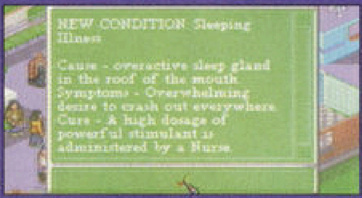
Si spiega da sola. L'infermiera nella sua farmacia ne possiede la cura grazie a uno dei suoi preparati speciali. Una delle malattie più semplici nel libro.

Linguone



Questi poveracci devono farsi tagliare lo smisurato organo con un'attrezzatura medievale conosciuto come "The Slicer", ossia "l'affettatore"...

Malattia del sonno



Molte malattie, specialmente nei primi livelli, possono essere curate da una infermiera in una farmacia. La malattia del sonno è una di quelle che possono alzare di botto il numero dei vostri "pazienti curati".

Zucconi



Le teste enormi devono essere bucate, e quindi rigonfiate correttamente nella macchina gonfiante. L'effetto del pompaggio può essere sentito durante il gioco per ricordarvi che il lavoro sta procedendo.

Calcoli renali



La sala operatoria è l'unica soluzione per i calcoli renali. Ci vuole un sacco di tempo affinché i dottori si preparino e operino: sperate solo che non capiti troppo spesso.

THEME HOSPITAL	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	EA/ Bullfrog
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

Voce	Commento	Voto
GRAFICA	Dettagliata, con sprite colorati. Le animazioni sono tanto precise quanto divertenti.	84
SONORO	Ogni animazione ha un bell'effetto sonoro, nonostante l'altoparlante diventi molto tedioso.	78
GIOCABILITÀ	Semplice all'inizio grazie agli aiuti a schermo, ma diventa frenetica molto velocemente.	80
LONGEVITÀ	La miriade di livelli e il livello di difficoltà vi garantiscono un divertimento prolungato nel tempo.	88
GLOBALE		84

IL GIUDIZIO Una solida conversione di un gioco su PC ben fatto. I fan dei giochi di strategia non se lo lascino scappare.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98



Wayne Gretzky è un campione sportivo da milioni di dollari. Ma questo è un gioco da milioni di dollari?

Wayne Gretzky è un gioco molto veloce e fluido dall'inizio alla fine. La versione per PlayStation non è però bella come quella per Nintendo 64.







DISPONIBILE PER: PC · PlayStation · Saturn · Mega Drive · Nintendo 64

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

La versione per Nintendo 64 di Wayne Gretzky '98 uscirà entro i prossimi due mesi e sembra identica a quella dell'anno scorso.



EGATRUCCO
Se lo dice Wayne...

"Salve, è Wayne Gretzky che vi parla. Voglio mettere una cosa in chiaro. Entrambi sappiamo che in questo gioco il computer adora impossessarsi del dischetto. Per cui, scorrete il menu delle opzioni e liberatevi del cambio manuale dei giocatori. Adesso il controllo del giocatore cambia automaticamente, risparmiandovi la noia di dover premere il pulsante L1. Questo inoltre vi permetterà un maggiore controllo su attacco e difesa, visto che gli unici giocatori che si avvicineranno al dischetto saranno i vostri, e inoltre non dovrete cambiare giocatore manualmente a ogni passaggio. Ciao!".





L'ultima uscita di hockey su ghiaccio della Midway, Wayne Gretzky's 3D Hockey per il Nintendo 64, era fatta abbastanza bene. Aveva un meraviglioso motion capture, giocatori creati con il texture mapping e una bella musica d'organo.

In poche parole, svolgeva bene il suo lavoro, riuscendo ad attirare sia i fan che i neofiti nel veloce mondo dell'hockey.

Ma questo accadeva per il Nintendo 64, che aveva una scelta di giochi di hockey che comprendeva... ehmm, beh...Wayne Gretzky's 3D Hockey. Per la PlayStation, lo sforzo per attirare il pubblico dell'hockey è molto maggiore. Ogni gioco per la console Sony deve prima confrontarsi con lo stupendo NHL '98 della Electronic Arts, che, a voler essere sinceri, è quanto di meglio ci si possa aspettare da una simulazione di hockey. Come al solito, come capita con ogni gioco con il quale non siete molto familiari, Wayne Gretzky's sembra molto simile ai suoi concorrenti. Ci sono un sacco di squadre, tutti i giocatori, tutte le regole, tutte le opzioni, e quella strana cosa chiamata "icing" che blocca il gioco ogni tanto. Comunque, il valore di un gioco di hockey non è determinato dalla semplice presenza di Gretzky, Tkachuk e compagnia bella, ma da se riesce a mantenere un buon livello di realismo e divertimento. Per prima cosa, il realismo: lo scivolamento sul ghiaccio è ricreato abilmente, i giocatori si muovono in archi perfetti (come vi aspettereste) e si passano il dischetto con precisione e rapidità. Non c'è ritardo nei controlli, e appena premete il pulsante per passare il dischetto, questo parte verso il giocatore più vicino. Un'altra benedizione, visto che molti giochi di hockey si limitano alla semplice procedura di passare e pattinare). Ci sono molte mosse nel repertorio, il che vi permette di creare azioni ben congegniate e varie. Anche il divertimento si tiene su alti livelli, rendendo possibili azioni veloci e affollate. Fate un fallo pesante su un avversario e comparirà una barra di aggressività che, alla fine, vi porterà a uno scontro uno contro uno. Come in NBA Hangtime della Midway ci sono alcune situazioni divertenti. Le porte si illuminano quando il dischetto entra prepotentemente, e il portiere si trasforma in un muro quando riesce a parare un tiro impossibile e il commentatore se ne esce con un: "Oooh, che parata!" (Il commento è stranamente sopportabile ma meno vario che sul Nintendo 64). Mentre NHL è l'ideale per i fanatici di hockey, Wayne Gretzky ha più senso dell'umorismo, il che lo potrebbe rendere più appetibile ai giocatori italiani, che di solito non fanno degli sport su ghiaccio una ragione di vita.

Non è troppo facile...

La modalità simulazione vi confonderà, non ci sono dubbi. Qui vi diamo un'idea di dove incominciare quando entrano in gioco la regole dell'hockey.

Ci sono due grandezze per il campo: Arcade o Regulation. Arcade è una ridotta area di gioco che dà più spazio all'attacco e al contropiede. Regulation invece vi farà muovere su tre schermi, permettendovi di creare strategie, ma con delle interruzioni durante il gioco. I cambi avvengo quando si commette un fallo e all'inizio di ogni quarto. I cerchi più piccoli sono usati per i falli e quello centrale per gli inizi. Ci sono due tipi di penalità: minore e ritardata. La minore è per i falli, come incrociare i bastoni, e può portare a un'espulsione temporanea. Anche per la ritardata può succedere la stessa cosa, ma non ha effetto immediato se gli avversari sono in vantaggio. L'icing è, ehm, molto complicato. In poche parole, non tirate il dischetto da una parte all'altra del campo o il gioco si fermerà.





(Sopra) Regulation. Più grande ma meno veloce. (Sinistra) Arcade. La scelta migliore per ottenere il massimo da Wayne Gretzky.

WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	GT Interactive
PREZZO	156.900 lire (N64)
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Molto definita, con poligoni animati in modo fluido e realistico. Ambienti 3D colorati in modo brillante. 80	Manca di una vera atmosfera da stadio e di un commento vario, ma la musica d'organo è ottima. 68	Velocissimo e violenta. Un matrimonio fra il sublime e il ridicolo. 85	Una valanga di informazioni prima della partita, ma è ciò che succede sul campo che vi farà rigiocare. 84	82

IL GIUDIZIO Meglio di NHL '98? Certo è uno stupendo gioco di hockey, pieno di velocità e azione.

LA GUIDA DI GAMES MASTER presenta...

LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

I GRANDI SONDAGGI

Tiriamo le somme del nostro sondaggio! Quali sono i cinque videogiochi da portare su un'isola deserta? Scopriamolo insieme...

SE FOSSI SU UN'ISOLA DESERTA...

Complimenti per le lettere, che sono arrivate copiose, e complimenti per le scelte.

I quattro titoli per Nintendo 64 sembrano non lasciare dubbi, ma non fatevi trarre in inganno! I titoli per PlayStation sono stati i più gettonati, ma le votazioni si sono disperse fra una miriade di titoli. Complimenti allora a Marco Patrizi, che è riuscito ad azzeccare quattro dei cinque titoli, e a Claudio Paustian e Gabriele Belfiore, entrambi a quota tre. Ci vediamo il mese prossimo!

I MIGLIORI!

1. Super Mario 64
2. Diddy Kong Racing
3. Tekken 3 (coin op)
4. Mario Kart 64
5. GoldenEye 007

Il gioco da asporto!

Chi ha detto che gli appassionati di videogiochi sono assetati di sangue e poco inclini a sdolcinamenti e tenerezze? Chi ha osato insinuare che la passione videoludica abbia poco in comune con lo spirito paterno e il desiderio di aiutare i più deboli? Erano tutte falsità, tanto è vero che siamo più che disposti a dedicare ore e ore del nostro tempo a crescere piccoli... mostri da far combattere con quelli dei nostri amici. Non è carino?

Tutto cominciò con i poco mostruosi e un tantinello melensi Tamagochi.

BANDAI DIGIMON



Con le loro moine, questi pulcini digitali hanno fatto ribollire il sangue nelle vene di milioni di persone e fatto nascere la paura di psicosi generate da tecno-stress.

Queste bestioline elettroniche esigenti come una primadonna necessitano di una cura 24 ore su 24, e hanno causato la nascita di asili nido e baby-sitter per Tamagochi. Beh, almeno in Giappone.





La nostra specie ha impiegato migliaia di anni per elevarsi in cima alla catena alimentare, inventando strumenti sempre più strani e sviluppando complicati sistemi economici, eppure sembra notevolmente incline a passare il suo tempo stando appresso a 40 puntini neri su uno schermo grosso quanto un'unghia e ai loro capricci.
Ammetterò che i tamagochi non sono mai stati i miei compagni di giochi preferiti, ma la mia opinione sugli animaletti elettronici è cambiata l'altra notte, quando sono diventato il felice proprietario di Ralph...

Ralph non è un Tamagochi, è un Digimon... un animale completamente diverso. Ok, ammetto che Ralph ha bisogno di molta attenzione: bisogna dargli da mangiare, pulirlo, metterlo a letto, ecc. Ma l'amico non è un cucciolo qualsiasi, è un dinosauretto di due anni che pesa quasi cinque chili, pronto alla battaglia, in cerca di una rissa e magari anche di un occhio nero. E, come ogni buon combattente in cerca di gloria, ha bisogno dell'allenamento giusto per il suo primo incontro. Per adesso è un Agumon, un dinosauretto alle prime armi. È uscito dal suo stadio giovanile di Digimon proprio ieri, verso le 3,30 (dovreste vedere le foto...).
Non ha più quella peluria infantile e dovrebbe essere pronto tra poco a prendere parte a qualche bella rissa.
Grazie al terminale di collegamento vicino alla sua gabbietta di plastica, Ralph è pronto a scontrarsi con gli altri Digimon della redazione. Ho cercato di insegnargli le regole del combattimento leale, ma il piccolo è un tipetto abbastanza testardo e sembra preferire la tipica rissa da strada. Perciò, il meglio che ho potuto fare sinora è stato nutrirlo a sufficienza, dargli le sue vitamine e mantenerlo bene in forma...



Il Numemon è una specie di mollusco col corpo di una lumaca! Non ha né la forza né l'intelligenza per attaccare.



L'album fotografico di Ralph!

Crescere un cucciolo, anche uno veramente brutto come il piccolo Ralph, è un insieme di gioie e dolori, momenti belli e brutti. I Digimon hanno un corso vitale molto preciso: date un'occhiata all'album di Ralph per vedere come crescono queste canagliette.



Non era certo il più bello dei pargoli, e non si può neanche dire che avesse un buon profumo. Comunque, ogni Digimon è bello a mamma sua.



Dopo aver perso la sua peluria, ha iniziato il suo periodo difficile. Brufoli, problemi con le ragazze, stare fuori fino a tardi: alla signora Digimon è preso un colpo!



Siamo stati molto fieri quando ha mosso i primi passi. Ma, dopo i primi sintomi di una alitosi molto pesante, ha sviluppato la capacità di sputare fiamme dalla bocca e ci ha bruciato la casa di campagna.



Il miglior amico di Ralph si chiama Tarquin, ed è un ragazzo-rana con quattro zampe, capace di dare una scossa di un milione di volt. Può essere utile durante un black-out, ma tenetelo lontano dalla vasca da bagno.

E poi? (ovvero, come crescono i Digimon)



GREYMON: È una specie di dinosauro con la testa ricoperta da un guscio robusto.



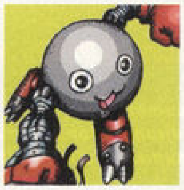
DARKMON: È un cattivone. Un tipo che in origine era buono, ma che si è fatto attrarre dal lato oscuro!



METAL GREYMON: Un Digimon con metà del corpo meccanizzato!



TEDDYMON: Sembra docile, ma molti pensano che abbia dei poteri nascosti!



MAMEMON: Un Digimon mutante cresciuto in un ambiente ostile.

Come prendersi cura del proprio amichetto

Ciò che differenzia queste bestiole dai loro tranquilli cuginetti, i Tamagochi, è che possono collegarsi con altri dinosauretti e combattere con loro. Ma prima di fargliela fare, dovete allenarli a dovere.



È tutto molto simile a un Tamagochi, ma dovete ricordarvi di allenare il piccoletto...

1. *Il cibo è importante, ma non dategli troppe vitamine o sarà rallentato in combattimento.*



2. *Bisogna solo selezionare le icone del cibo o delle vitamine sul pannello di controllo.*



3. *State attenti a dargli sempre da mangiare, ma non troppo, o diventerà una palla di lardo! Perciò dovete allenare la bestiola...*



4. *L'allenamento è una parte importante della sua vita. Potrà boxare da solo per mantenersi in forma e pronto per il combattimento.*



5. *La vittoria può essere casuale, ma guardate la gioia nei suoi occhi! Non vi scappa una lacrimuccia?*



DigiMon: il verdetto del pubblico...

Potete ringraziare le autorità giapponesi per lo scandalo degli animaletti virtuali. Lo spazio vitale è un tale problema nelle grandi città giapponesi che hanno dovuto trovare un rimedio alla voglia di animaletti domestici dei giovani.

I Tamagochi si sono rivelati essere la risposta a generazioni di amanti degli animali nella terra del Sol Levante. Potete trovarli nei grandi magazzini, attaccati ai pantaloni della gente, o in mano a persone di ogni estrazione sociale.

Comunque non tutti amano le bestioline elettroniche, e qualche lettore ci ha persino fatto omaggio di foto che dimostrano il suo scarso apprezzamento per questo ossessivo prodotto del Paese del Sol Levante.

L'avvento dei Digimon riaccende il dibattito. Costano circa 30.000 lire e sono disponibili nei negozi di giocattoli e grandi magazzini (ma dovrete cercarli bene...). Questi mostriciattoli possono scontrarsi tra di loro, il che ne fa una versione moderna dei galli da combattimento. Quel che vogliamo sapere dai nostri lettori è: questi dinosauri digitali devono avere un loro spazio nelle nostre vite? Sono dei docili cuccioletti elettronici o dei parassiti virtuali? Vogliamo conoscere la vostra opinione: scrivete!











GRAND THEF

Il crimine non paga? E chi l'ha detto? Con i debiti accorgimenti, il crimine da videogioco può essere decisamente lucroso. Eccovi quindi la seconda parte della guida di Grand Theft Auto, contenente tutte le locazioni dei bonus...

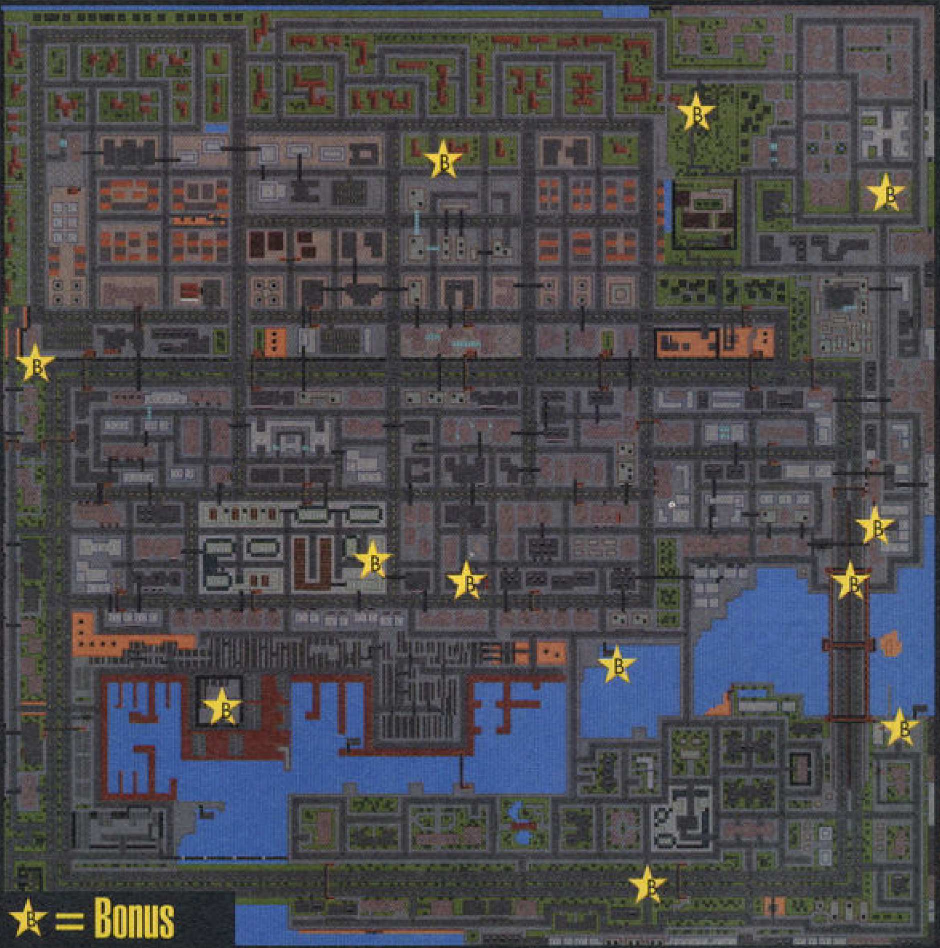
Tequila Slammers

Bonus Massacro

In questo livello dovrete essere ancora più accorti per raggiungere tutti gli obbiettivi dei vari bonus. Sulla mappa vengono segnate le locazioni in cui potrete attivarli - ricordatevi comunque che dovrete riuscire a combinarli tra loro per ottenere dei buoni punteggi...

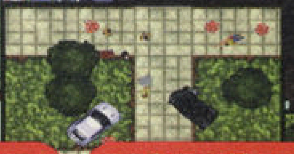
I numeri rossi (piccoli, ma ci sono) sulla mappa indicano i Bonus Massacro.
I numeri blu indicano le vite extra.

- ★ Carro armato, 100 secondi per ottenere $5000
- ★ Carro armato, 80 secondi per ottenere $25000
- ★ Automodelli, 80 secondi per ottenere $3000
- ★ Automodelli, 80 secondi per ottenere $15000
- ★ Automodelli, 80 secondi per ottenere $9000
- ★ Lanciarazzi, 80 secondi per ottenere $5000
- ★ Lanciarazzi, 80 secondi per ottenere $15000
- ★ Lanciarazzi, 80 secondi per ottenere $25000
- ★ Lanciafiamme, 100 secondi per ottenere $30000
- ★ Lanciafiamme, 100 secondi per ottenere $90000
- ★ Lanciafiamme, 100 secondi per ottenere $150000
- ★ Lanciarazzi, 80 secondi per ottenere $35000
- ★ Lanciafiamme, 100 secondi per ottenere $210000
- ★ Mitragliatrice, 100 secondi per ottenere $10000
- ★ Mitragliatrice, 100 secondi per ottenere $30000
- ★ Mitragliatrice, 100 secondi per ottenere $50000
- ★ Mitragliatrice, 100 secondi per ottenere $70000



★ = Bonus





Gli Oggetti

Sulla mappa che trovate nella pagina accanto troverete le locazioni dei vari oggetti. Armatevi più che potete e non fatevi catturare...



Per il primo set di telefoni

1, 15, 34, 47, 61: ***Lanciarazzi***
2, 7, 22, 25, 36, 50, 58, 63: ***Moltiplicatore del bonus***
3, 5, 8, 12, 14, 16, 17, 20, 21, 23, 24, 27, 33, 35, 37, 38, 42, 46, 49, 51, 55, 57, 60, 62, 64, 66, 68: ***Mitragliatrice***
4, 10, 13, 18, 26, 29, 31, 41, 48, 56, 69: ***Giubbotto***
6, 30, 32, 44, 65, 67, 70: ***Esci gratis di prigione***
9, 28, 43, 53, 71: ***Lanciafiamme***
11, 19, 39, 40, 45, 52, 54, 59: ***Annulla i crimini***

Oggetti che appaiono se usate il secondo set di telefoni

1, 4, 6, 9, 13, 15, 17, 18, 21, 22, 24, 25, 26, 28, 32, 34, 36, 38, 39, 43, 46, 49, 51, 55, 57, 60, 62, 64, 66, 68, 70, 71, 72, 73, 74: ***Mitragliatrice***
2, 7, 14, 30, 41, 44, 59, 67 ***Esci gratis di prigione***
3, 8, 23, 37, 50, 58, 63 ***Moltiplicatore del bonus***
5, 11, 19, 27, 31, 42, 48, 56, 75 ***Giubbotto antiproiettile***
10, 61 ***Lanciafiamme***
12, 20, 29, 33, 40, 52, 54, 65 ***Annulla i crimini***
16, 35, 53, 69 ***Lanciarazzi***

non dimenticate di visitare la zonaconsole p86

per i trucchi, consultate il servizio segreti p90

-FT AUTO

Prendi i soldi e scappa!

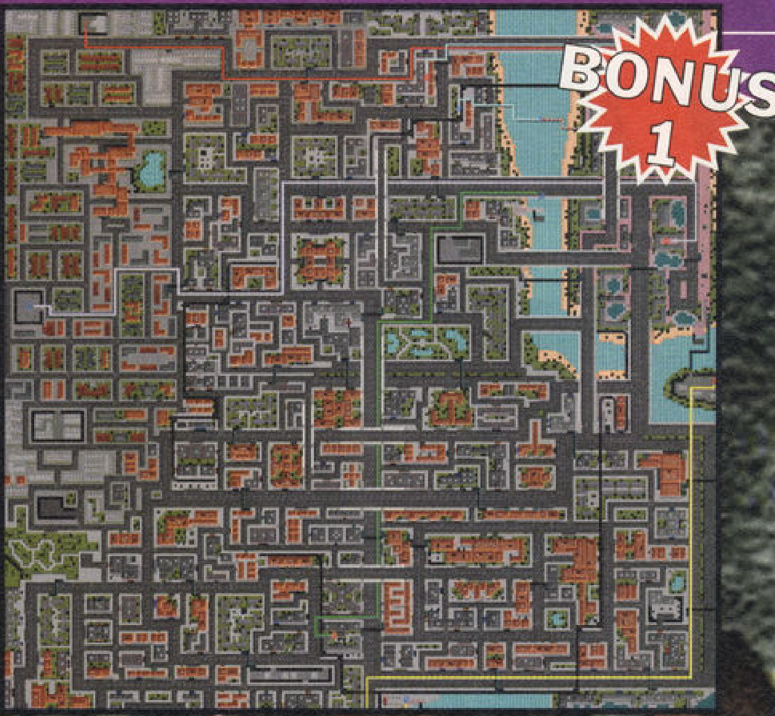
GLI OGGETTI!

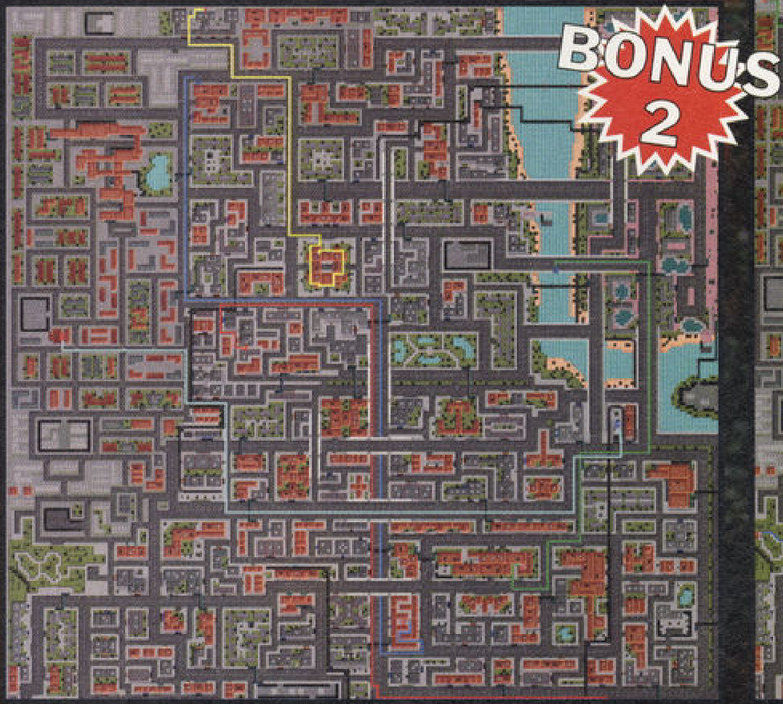


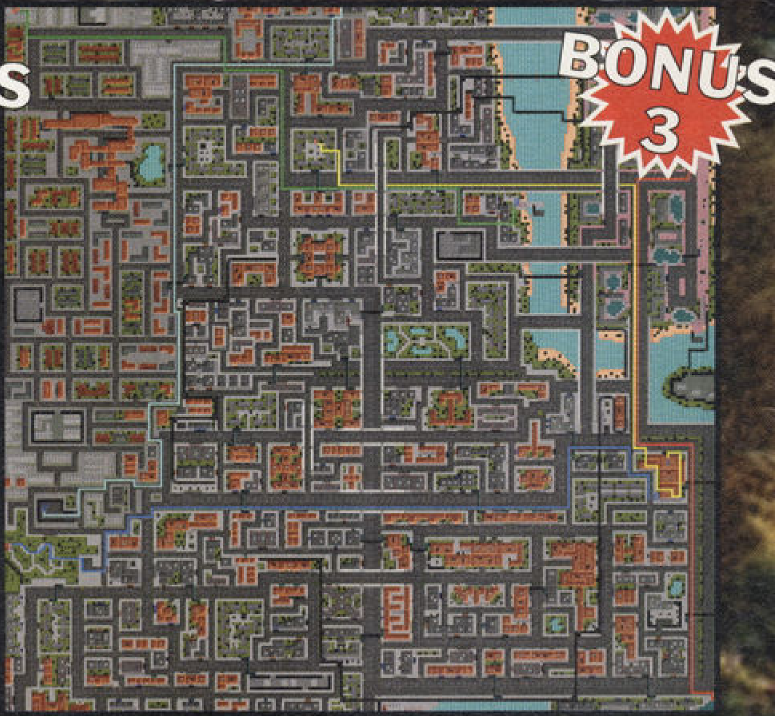
VICE CITY
Bent Cop Blues: Bonus Massacro

I numeri rossi (piccoli, ma ci sono) sulla mappa indicano i Bonus Massacro. I numeri blu indicano le vite extra.

★ Carro armato, 100 secondi per ottenere $5000
★ Carro armato, 80 secondi per ottenere $25000
★ Automodelli, 80 secondi per ottenere $3000
★ Automodelli, 80 secondi per ottenere $15000
★ Automodelli, 80 secondi per ottenere $9000
★ Lanciarazzi, 80 secondi per ottenere $5000
★ Lanciarazzi, 80 secondi per ottenere $15000
★ Lanciarazzi, 80 secondi per ottenere $25000
★ Lanciafiamme, 100 secondi per ottenere $30000
★ Lanciafiamme, 100 secondi per ottenere $90000
★ Lanciafiamme, 100 secondi per ottenere $150000
★ Lanciarazzi, 80 secondi per ottenere $35000
★ Lanciafiamme, 100 secondi per ottenere $210000
★ Mitragliatrice, 100 secondi per ottenere $10000
★ Mitragliatrice, 100 secondi per ottenere $30000
★ Mitragliatrice, 100 secondi per ottenere $50000
★ Mitragliatrice, 100 secondi per ottenere $70000















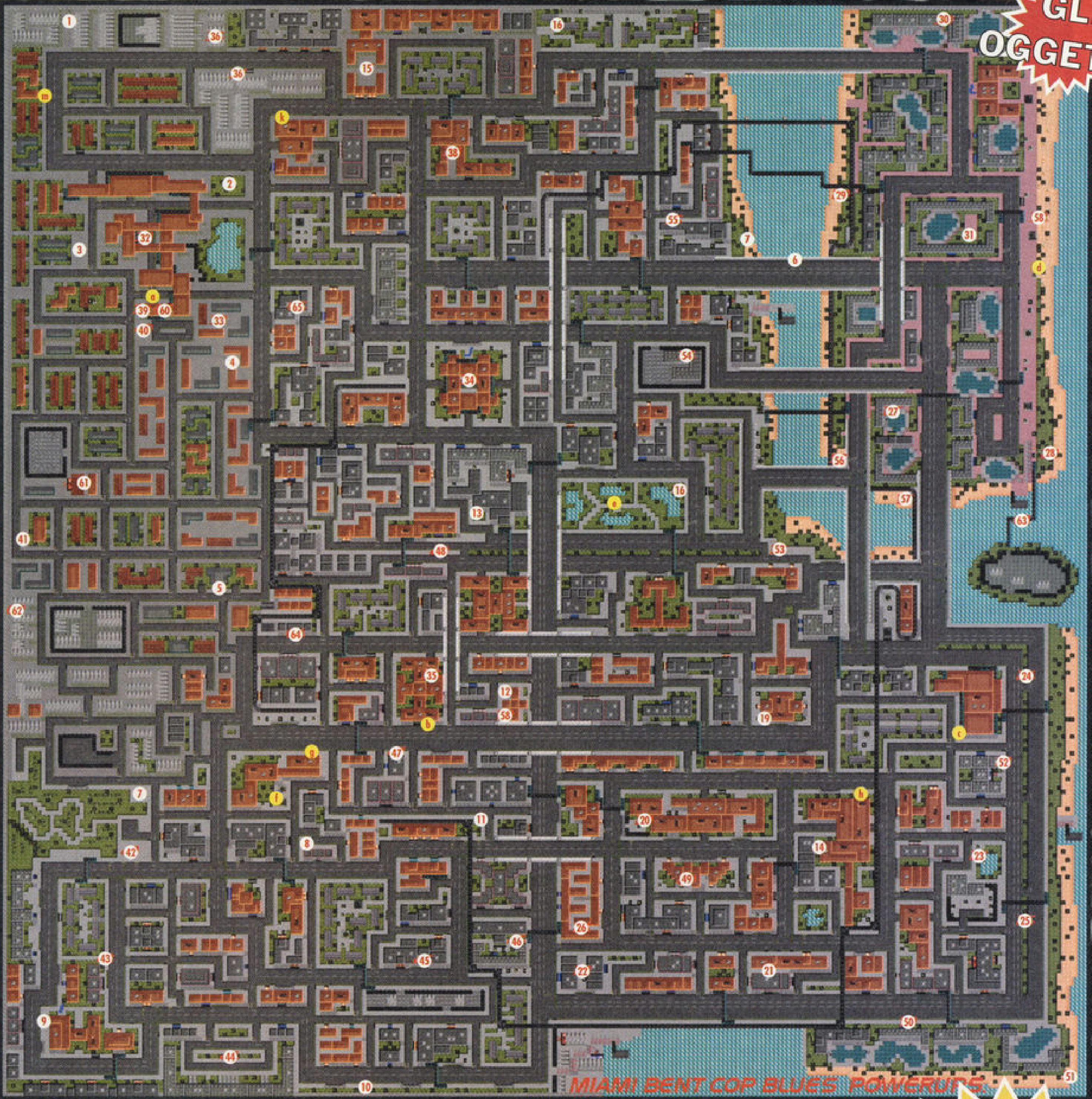
Oggetti

1, 6, 10, 18, 21, 26, 32:
Annulla i crimini
2, 3, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 24, 25, 28, 30, 31, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 58:
Mitragliatrice
7: ***Lanciafiamme***
11, 23, 29, 33: ***Esci di prigione***
14, 27, 38, 59, 61, 63, 64, 65:
Giubbotto Antiproyiettile
34, 35, 39, 46, 56, 57, 60:
Moltiplicatore del punteggio
62: ***Vita Extra***

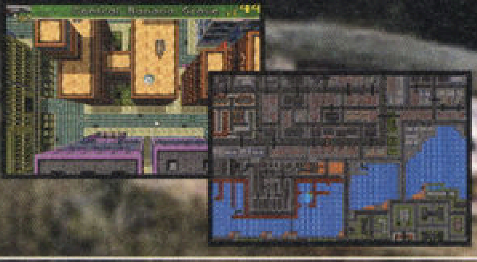
Oggetti RIGENERAZIONE

A – ***Pistola***
B – ***Pistola***
C – ***Pistola***
D – ***Mitragliatrice***
E – ***Mitragliatrice***
F – ***Mitragliatrice***
G – ***Pistola***
H – ***Pistola***
I – ***Pistola***
J – ***Pistola***
K – ***Pistola***
L – ***Pistola***
M – ***Pistola***

GLI OGGETTI









L'ultima parte sul prossimo numero!

Mese dopo mese, copiosi fiumi di lettere arrivano fino alle mie gracili manine che scartano le buste ed estraggono i vostri papiri. Leggo di complimenti e di richieste, di suppliche e salamelecchi. Allora, mosso a compassione, rispondo come ogni mese...



zonaconsole

PLAYSTATION

MICRO MACHINES V3

Caro GM,
Ho appena comprato l'incredibile Micromachines V3 per Playstation (visto che è uscito in versione Platinum ho pure risparmiato). Non è che per caso conosci qualche trucco per questo gioco?
Franco Leuca, Bari

Conosco qualche trucco? Ma ti sembrano domande da farsi? Secondo te, perché curo questa rubrica? Lasciamo stare... Per quanto riguarda Micromachines V3, eccoti una bella sfilza di codici da inserire dopo aver messo il gioco in pausa. Ogni volta che immetterai un codice correttamente sentirai un effetto sonoro, così almeno sarai sicuro di non aver commesso qualche errore.
Trasforma l'auto in un oggetto a caso: y, y, t, t, i, i, u, u
Visuale da dietro: u, i, e, q, u, i, e, q
Super rimbalzi: e, i,i, y, t, y, u, y, y
Velocità x2: e, w, q, e, r, w, w, w, w
Oggetti galleggianti: e, r, e, e, r, e, e, r, w
Rallenta le auto del computer: q, r, e, w, q, r, e, w
Esiste anche una bella modalità di debug che potresti provare: metti il gioco in pausa e premi e, t, y, y, e, q, q, r, w. Dopo aver attivato la suddetta modalità, potrai utilizzare una di queste combinazione per ottenere svariati effetti:
Vinci la gara corrente: Premi select + w
Cambia la telecamera: Tieni premuto select e premi t, y, u o i
Camera Zoom: Select e L2 o R2
Il computer controlla l'auto del giocatore 1: Premi Select seguito da e
Tutte le auto esplodono: Tieni premuto w + r + q + e
Infine, inserisci questi codici al posto del nome del giocatore e scopri che succede:
CATLIVES: Nove vite in modalità 1 giocatore
GIMMEALL: Per attivare tutte le piste nella modalità multigiocatore
NOTANKS: I carri armati non possono sparare
TANKS4ME: Per utilizzare i carri su tutte le piste, escluse quelle acquatiche
WINTERY: Piste scivolose

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Caro Games Master
Penso che Street Fighter EX Plus Alpha sia uno dei giochi più belli dell'universo, però non sono ancora riuscito a trovare nessun trucco. Non è che per caso tu ne conosci?
Marco Donadoni, Cremona

Ecco tutti i trucchi disponibili per Street Fighter EX Plus Alpha...

Quadro Bonus
Nella modalità Practice, premi select, poi premi rapidamente t, t, i, t, i, t e schiaccia di nuovo select. Se non hai commesso qualche errore comparirà un messaggio. A questo punto ri-seleziona la modalità Pratica e apparirà un quadro bonus.
Personaggi Nascosti
Entra nella schermata Mode Select e sposta il cursore su Practice. A questo punto premi select, t, i, y, i, e Select. Apparirà un altro messaggio. A questo punto, potrai utilizzare i quattro personaggi segreti (Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta e Cycloid Gamma)
Nuova Arma per Jack
Seleziona Cracker Jack, dopodichè tieni premuto i tasti t, e, q, R1, e R2 e basso fino a quando non inizierà l'incontro. A questo punto Jack avrà una mazza da baseball nuova di pacca.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

Caro GM
Sono entrato in possesso recentemente di Tohshinden 3, e penso sinceramente che sia un gran bel giocone. Visto che sono un bravo ragazzo e che compro ogni mese la tua rivista, potresti pubblicare qualche trucco per questo bel picchiaduro?

Toshinden? Mamma mia!
Se pensi che Tohshinden 3 sia bello, allora... Che ne diresti delle istruzioni complete su come estrarre i numerosi personaggi segreti? Interessa, eh? Lo sapevo...
1. Imposta il livello di difficoltà minimo e termina il gioco con tutti i personaggi "standard" per ottenere le loro controparti.
2. Alza il livello di difficoltà (mettilo su 5) e termina il gioco utilizzando Vermillion per ottenere Sho.
3. Con il livello di difficoltà a sei, termina il gioco di nuovo con Vermillion per utilizzare Abel.



4. Sposta la difficoltà a sette e termina il gioco con Abel per ottenere Veil.
5. Infine, sempre con la difficoltà a sette, termina il gioco con Veil per poter finalmente utilizzare Naru.
Per ottenere Sho, Abel, Veil e Naru dovrai terminare il gioco senza mai continuare...
Quando le dita non ti faranno più male e ti sarai ripreso, prova un po' questo trucco per spostare la telecamera. Nella schermata di

configurazione dei tasti sposta il cursore su uno dei tasti L o R e premi L1+L2+R1+R2. A questo punto durante il gioco potrai spostare la telecamera premendo uno dei suddetti tasti.

PlayStation

DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN

Caro GamesMaster

Qualcuno ha avuto la bella idea di regalarmi a Natale Duke Nukem per Playstation, e se devo essere sincero lo trovo abbastanza difficile. Ho bisogno di qualche trucco…

Francesco DiLucia, Bergamo

Ah, sì, Duke Nukem. Un bel gioco, non c'è che dire, un po' violento e volgare, se vogliamo. Certo, se tutti i giochi dovessero essere educativi non giocheremo più nemmeno a rincorrerci e a picchiarci con delle spranghe di ferro (da voi non si usa?). Comunque sia, non sono stato in grado di trovare dei trucchi veri e propri, però ti posso fornire qualche bel consiglio. Dunque, se dovessi veder stazionare la tua salute a un livello decisamente basso, ti suggerirei di sparare a un qualsiasi oggetti collegato alla rete idrica, sia esso idrante, lavandino o che so io. Dopodiché avvicinati allo spruzzo d'acqua e tieni premuto il tasto azione, in modo da veder salire la tua salute lentamente ma inesorabilmente fino al 100%. Se invece ti capita di vedere un water, mettitici davanti e premi azione e guadagnerai (come una tantum) un bel 10%, al che potrai fracassarlo e premere di nuovo azione per bere l'acqua, sempre che questo non ti ripugni (a me fa un po' schifo, in effetti).

Infine, nel livello dello stadio (e cioè nell'ultimo) alza lo sguardo al cielo e cerca un dirigibile: fallo saltare per aria e un nugolo di bonus invaderà tutto il campo…

DIE HARD TRILOGY

Caro Games Master

Ma lo sapevi che Die Hard Trilogy è disponibile anche come budget? E soprattutto, lo sai che l'ho comprato (approffittando dell'occasione) e che soprattutto ho bisogno di trucchi? Dopotutto sono tre giochi diversi, almeno per uno qualche cosa la saprai…

Anonimo

Certo che lo so! L'ho già detto, io so tutto. Come mai? Non lo so. Ehm…

Ma passiamo a Die Hard Trilogy: in uno qualsiasi dei tre giochi (visto?) metti in pausa e tieni premuto R2 per inserire uno di questi codici…

Die Hard 1

i, t, y, y, e, i – Munizioni infinite
i, t, y, e – Invulnerabilità
i, e, y, q – 50 granate e 5 proiettili
i, e, e, y – Modo "ciccione"
y, e, r, y – Nemici galleggianti
i, e, r, i – Controlli invertiti
u, q, y, e – Coordinate
q, q, e, e, i – Le piante urlano quando vengono colpite
10 x r, 4 x i – Modo "scheletro"
y, q, q, y, r, y – Modalità inutile (provala!)
y, e, e, i – 15 proiettili

Die Hard 2

u, r, i, y – Modo "ciccione"
q, y, y, e, w, e – Modo "fergus"
i, t, y, e – Editor della mappa
y, e, r, y – Modo "scheletro"
i, e, u, q, r, y – Un sacco di munizioni

Die Hard 3

i, q, u, u, e, y – Dadi di pelouche
q, q, e, e, y, y, w, w – 999 turbo
u, q, t, y, e, i – Vite infinite
u, r, i, y – Modo ciccione
q, y, y, r, w, e – Modo "fergus"
i, e, u, r, w, e, y – Auto galleggianti
y, t, u, u, y, t, u, u, y, t, u, u – Modalità "piatta"
u, t, u, u, e, y – Rallentatore
q, i, y, e, r, u – Telecamera dall'alto
q, y, y, e, i – Super-rallentatore

HERCULES

Caro Games Master

I miei amici hanno bisogno di aiuto per Hercules su Playstation. Più precisamente, gli serve aiuto per il livello Vortex of Souls. Mostra loro che sei il testone galleggiante più potente di questo universo!

Cristian e Marco Papagnini

"Il testone galleggiante più potente dell'universo", eh? Mmm, mi piace… Potrei addirittura farlo stampare sul mio biglietto da visita, tra "Il titolare della rubrica di trucchi più gagliardo dello spazio" e "Il più affascinante essere del creato". Adesso chiamo il tipografo… Comunque sia, questo è tutto quello che sono riuscito a pescare riguardo a Hercules: una lista completa delle password per i livelli…

Hero's Gauntlet
Idra, Medusa, Scudo, Medusa
Centaur's Forest
Centauro, Hercules, Minotauro, Arcere
Big Olive
Centauro, Scudo, Idra, Hercules
Hydra Canyon
Scudo, Elmo, Scudo, Soldato

SATURN

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Caro GM

Che ne diresti di elargirmi qualche bel trucchetto per la versione Saturn di mortal Kombat Trilogy? Visto che è senza ombra di dubbio il miglior Mortal Kombat che si sia visto, avrai sicuramente centinaia e centinaia di trucchetti a disposizione!

Andrea Cagnati, Lucca

Non sono mai stato un grande fan della serie di Mortal Kombat e non sono mai riuscito a capire come mai la serie in questione sia stata in grado di suscitare simili entusiasmi. In ogni caso, tutti quanti i vari titoli avevano un sacco di trucchi a disposizione, e Mortal Kombat Trilogy non è certo da meno…

Menu ? Verde
Entra nella schermata delle opzioni e tieni premuto alto+L+R fino a quando lo schermo non si mette a traballare. A questo punto potrai accedere a un nuovo menu, dal quale potrai attivare le fatality semplificate e altri particolari interessanti.

Modo Endurance
Nella schermata della selezione dei pergonaggi, sposta il cursore su Kano e premi basso+start. Shao Kahn ti sbeffeggerà allegramente. A questo punto scegli il tuo personaggio e il livello Hardest. A questo punto per terminare il gioco dovrai semplicemente terminare i tre quadri Endurance.

Selezione del livello
Nella schermata della selezione dei personaggi sposta il cursore su Sonya Blade, tieni premuto start e premi in alto

Giocare con Chameleon
Per giocare con Chameleon scegli un ninja maschio qualsiasi (Scorpion, Sub Zero, Reptile ecc.). A questo punto tieni premuto indietro+corsa+parata+pugno alto+calcio alto. All'inizio del round il tuo personaggio dovrebbe trasformarsi in Chameleon.

Giocare con i vecchi personaggi
Per giocare con Jax e Kung Lao di Mortal Kombat 2 o Rayden e Kano di Mortal Kombat 1, sposta il cursore sul personaggio da "riportare al passato" e premi start per scegliere le versioni differenti.



Selezione del livello
Destra, sinistra, Z, R, Z, L, Z, C.

DOOM

Caro GamesMaster

Circa tre mesi fa ho comprato una copia di Doom per Saturn. Da allora, non sono mai riuscito a passare il nono livello. Visto che vorrei evitare d'essere rinchiuso per un esaurimento nervoso, cosa ne diresti di pubblicare qualche bel trucchetto che faccia al caso mio?

Anonimo

Suvvia, non disperare! Il prode Games Master è qui per alleviare le tue sofferenze (si dice così, di solito). Eccoti qua la lista completa di tutti gli infernali trucchetti disponibili per Doom… E buon pro ti facciano. Ricordati solo di inserirli dopo aver messo il gioco in pausa.

Tutte le armi
B, Y, X, L, R, C,X, Z.
Mappa Completa
B, B, C, sinistra, B, B, C, destra.
Invulnerabilità
Giù, Y, X, R, destra, L, sinistra, B.

NHL 97

Caro GM

Sono finalmente riuscito a procurarmi una copia di NHL'97 per Saturn, e devo ammettere che non mi dispiacerebbe avere qualche trucco per questo simpatico gioco sportivo. So già comunque che non potrai aiutarmi, anche perché quando mai si sono visti i cheat mode per i giochi di hockey?

Mario, Roma

Caro mio, si sono visti eccome! Tant'è che ne ho uno ANCHE per NHL 97, benché sia uno di quei tipici trucchi inutili che fanno la felicità dei poveri di spirito. E proprio per questo penso che sia adatto a te (dopotutto giochi con un gioco di hockey), quindi mi raccomando: fanne buon uso.

Inizia una nuova partita dopo aver attivato l'opzione User Records e inserisci NETHOCKEY al posto del tuo nome. Tutti i giocatori verranno tramutati in porte da hockey… Non ti sembra un trucco decisamente originale?

NINTENDO 64

FIFA ROAD TO WORLD CUP '98

Caro Games Master

In preda alla più classica frenesia calcistica causata dagli imminenti mondiali di Francia, ho comprato FIFA 98 e sto cercando di scoprire tutti i cheat mode per questo gioco. Come ben saprai, tutti i FIFA sono belli zeppi di trucchetti, e l'ultima versione non dovrebbe essere da meno. Non è che per caso tu disponi di un bell'elenco totale dei segreti di FIFA 98 in modo da risparmiarmi un bel po' di lavoro?

Anonimo, Varese

Dopo un'attenta dissezione del gioco in esame, sono riuscito a scoprire ben quattro trucchi dall'utilità pressoché nulla. Se hai del tempo da perdere, provali tutti e fatti due risate.

Giocatori invisibili
Scegli Player Edit, seleziona lo Sheffield e inserisci WAYNE come nome di un giocatore.

Eliminare lo stadio
Scegli Player Edit, seleziona una squadra qualsiasi e inserisci CATCH22 come nome di un giocatore.

Modalità in bianco e nero
Scegli Player Edit, seleziona il Canada e inserisci MARC come nome di un giocatore.

Giocatori minuscoli
Scegli Player Edit, seleziona il Vancouver e inserisci KERRY come nome di un giocatore.

DIDDY KONG RACING

Caro Games Master

Un mio amico mi ha detto che in Diddy Kong Racing c'è un personaggio segreto chiamato Drumstick. Beh, come si fa a farlo saltare fuori? Non è che questo mio amico s'è inventato tutto?

Michele Devitis, Palermo

Ah ah, niente di più facile! Hai presente le rane che saltellano intorno allo stagno nel livello Adventure Island ? Trova quella con la cresta e investila col tuo go-kart. A questo punto sarai in grado di selezionare il tacchino Drumstick come personaggio. Ma non è tutto: se riuscirai a battere tutti i tempi della modalità Time Trial avrai a disposizione un altro personaggio, ben più misterioso.

THE CROW: CITY OF ANGELS

Caro GamesMaster

Ho dei problemi con quell'infamità che è The Crow: City of Angels per Saturn. La domanda è la seguente: hai tu per caso qualche cheat mode per questo aborto, che ne so, invincibilità, selezione del livello...

Davide Achilli, Cologno Monzese (MI)

Che gioco terribile... Ma come hai fatto a comprarlo? Non è che per caso ti sei esaltato dopo aver visto il film o peggio ancora te l'hanno regalato? Immagino già la tua faccia quando hai aperto il pacchetto... Se nel tempo intercorso tra spedizione della lettera e pubblicazione della risposta non hai smesso di giocare, goditi (si fa per dire) questa bella sfilza di trucchetti...

Livello	Password
Nave	yxyxabyyxa
Cimitero	yyyyaaybxa
Chiesa	bybyxabaxa
Nemo	yxyxabyyya
Curva	bbbbxxbxya

TOP GEAR RALLY

Caro Games Master

Ho un problema con Top Gear Rally. I miei amici sostengono che dovrebbero esistere dei cheat mode, ma non ne sono sicuri e comunque non me li vogliono dire (che begli amici). Pensi di poter fare di meglio ?

Bernardo Carbone, Napoli

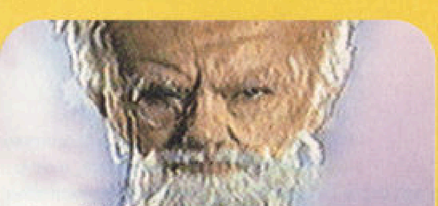
Amici, sempre amici... Ma che simpatici, che sono i vostri amici. Non possono sventolarti i trucchi davanti al naso per poi tacere... Vabbè, ma io che ci sto a fare? Eccoti tutto quello che ho a disposizione su Top Gear Rally..

Attivare tutte le auto
Seleziona Arcade Mode e premi A, sinistra, sinistra, C basso, A, destra, Z.

Attivare tutte le piste
Seleziona Arcade Mode e premi A, sinistra, sinistra, destra, basso, Z.



zonaconsole



Siete bloccati nel vostro gioco nuovo di zecca, e vi vergognate di chiedere aiuto ai vostri amici? Bene, non deprimetevi troppo. Scrivetemi e cercherò di esaudire le vostre richieste.

Scrivete a:

AIUTO!
Games Master
zonaconsole
c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

SCHEDA DI AIUTO

Se volete, potete segnalarci quale gioco vorreste vedere analizzato sulle nostre pagine. Per farlo potete compilare la scheda sottostante oppure una simile indicando:

Nome della Piattaforma (PSX, N64, Saturn, ecc.)

....

Nome del Gioco (Quake, G-Police, Extreme-G, ecc.)

Trucco:

....

PC

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Caro Games Master



Tempo fa, hai pubblicato tutti i trucchi per Abe's Odysee per Playstation. Ora, visto che io dispongo solo della versione PC (così come altre persone, suppongo) che ne diresti di far felice anche me con qualche trucco adatto alla situazione? Dopotutto Abe è un gioco davvero difficile e frustrante.

Emanuele DeBiase, Milano

Va bene, eccoti qualche trucco per salvare i tuoi amici mudokon dalle lame del tritacarne. Su, provali, che aspetti? Non ti preoccupare, non ringraziarmi. Non lo fa mai nessuno..

Selezione Livello

Nella schermata principale tieni premuto SHIFT e inserisci questo codice usando i tasti cursore:

Basso, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, alto.

Selezione Filmato

Come prima: nella schermata principale, tieni premuto SHIFT e premi i tasti cursore in quest'ordine:

alto, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, basso.

MEN IN BLACK

Caro Games Master

Potresti aiutarmi con la versione per PC di Men in Black ? Non riesco a combinarci praticamente nulla, e ti sarei molto grato se potessi darmi una mano.

Will Smith, Hollywood

Ooh, beh, grazie. E' bello vedere un giovanotto così educato.
Tornando a Men in Black, eccoti qualche codice. Per inserirli dovrai premere ESC mentre giochi per arrivare al menu principale. A questo punto scrivi DOUGMATIC finché non vieni riportato al gioco. Una volta uscito dal menu, sentirai una breve musichetta. A questo punto, premi ancora ESC e inserisci uno di questi codici.



Codice	Effetto
GIVEME	Tutte le armi
LOADME	Munizioni infinite
HEALME	Salute al 100%
MOVEME	Crea partite salvate per tutti i livelli
PROTECTME	Invulnerabilità
KILLEM	Uccide tutti i nemici
HQ	Torna al quartier generale
AGENTJ	Cambia agente
AGENTK	Cambia agente
AGENTL	Cambia agente
AGENTX	Cambia agente

GRAND THEFT AUTO

Caro Games Master

Scommetto che non vedi l'ora di sommergermi di trucchi per Gran Theft Auto. Ho ragione, eh?

Anonimo

Così si fa ! Una richiesta breve ma efficace. E quindi andiamo a pubblicare i trucchi, senza indugi. Niente fronzoli né divagazioni, solo l'essenziale. Proprio così, dritti al bersaglio, sissignore! Che io possa venire colpito da un fulmine, altroché ! Non come quei tizi che scrivono, scrivono, scrivono e non dicono mai niente. Er... Ecco i codici. Vanno inseriti nella schermata della selezione del personaggio.



itsgallus – Selezione del livello
iamthelaw – Elimina la polizia
suckmyrocket – Un sacco d'armi
itstantrum – Vite infinite
buckfast – Premi * per avere tutte le armi
porkcharsui – modalità diagnostica
itcouldbeyou – 999999999 punti
E per questo mese è tutto...





servizio segreti

PC · PlayStation · MD

"Agente Bond, Games Bond, rispondi, passo. Le rondini volano basso, rispondi. Ripeto, le rondini volano basso. Agente Bond, se sei in ascolto inizia a inviare tutti i trucchi reperiti per tutti i giochi. Passo e chiudo".

GRAND THEFT AUTO

Nella città di San Andreas c'è un modo per raggiungere l'isola nella parte destra della mappa. Poco più in basso del molo infatti c'è un "camminamento" invisibile sul



quale può passare qualsiasi mezzo, compreso il carro armato che troverete sull'isoletta. A proposito, vi interessano i carri armati nascosti per tutto il gioco? Eccovi un bell'elenco completo dei trabiccoli in questione disseminati per le città...

Liberty City Livello 2

Il carro armato è nascosto a North Forth law, però per entrare avrete bisogno di un'auto della polizia.

San Andreas Livello 1

Sull'isola menzionata poco prima troverete il carro armato recandovi sul molo segnalato come East Sailor's harf e quindi entrando in uno dei palazzi.

San Andreas Livello 2

Sull'isola di cui sopra, raggiungete South West Sunview, prendete la moto che trovate in mezzo al prato, quindi utilizzate il salto in mezzo alla strada per ottenere un messaggio che vi segnalerà l'avvenuta apertura dell'area nel complesso balneare.

Vice City - tutti e due i livelli

Anche qui troverete un'isola nella parte sinistra della mappa, sulla quale poi potrete trovare un carro armato in ciascun livello. Se continuate a guidare dopo aver completato i Bonus Massacro con i carri armati, il gioco di tanto in tanto aggiungerà un bonus cospicuo alla vostra riserva di denaro.

A San Andreas e Vice City ci sono due punti per ridipingere l'auto che non sono segnati sulla mappa. Nella fattispecie, li potrete trovare qui...

San Andreas – West Glen Wood, a fianco della strada principale andando a sud.

Vice City – North-east Greek Heights, in mezzo ai palazzi.

Missioni Nascoste

Liberty City Livello1

1. C'è un'auto parcheggiata nella parte a nord est di Island City.
2. Un taxi parcheggiato a North Park.
3. Un autobus nella parte a nord est di Fort Law.
4. Una Bulldog a Soth Tellburg
5. Una macchina sportiva sotto le rotaie in West Fort Law
6. Un camion sui moli di Law Island.
7. Una Beast GTS parcheggiata a South West Island Heights

Vice City – Livello1

Troverete un telefono nascosto sui moli di North Vice.

Infine, qualcuno sa per caso come si fa a entrare nelle aree chiuse, eccetto che per i depositi della polizia?

HERCULES

Ecco come battere i mostri principali...

Nesus

Rimanete sulla piattaforma sulla quale cascate appena entra Nesus. Quando questo attacca, saltate, e quando si allontana saltategli sul groppone. Dopo aver compiuto tutte queste operazioni per quattro volte, finitelo con un super-pugno.

Il Minotauro

Per batterlo dovrete utilizzare ripetutamente i super-pugni davanti alle scale, spostandovi quando cascheranno i blocchi di pietra in testa al minotauro.



L'Idra

Quando la testa dell'idra si ritrae, saltate a destra o a sinistra, e quando si sporge verso di voi tagliatela. Ripetete il tutto un po' di volte per eliminarla definitivamente.

Medusa

Nascondetevi dietro a una colonna per evitare il suo sguardo e per far abbattere il sostegno, quindi nascondetevi dietro alle macerie che scenderanno per farla colpire dalla colonna, tenendo contemporaneamente alla larga gli scheletri. Ripetete il tutto con le altre colonne.



Ade

Usate l'Elmo ogni volta che ne recupererete uno e saltate per poter colpire al volo Ade. Se lo colpirete solo quando si avvicinerà a voi potrete stenderlo prima che tenti di eliminarvi (saltate sopra ai suoi attacchi per evitarli). Dopo aver sconfitto il re degli inferi, sedetevi e gustatevi la sequenza finale...

ISS 64

Testoni

Nella schermata dei titoli tenete premuto Z e premete C alto, C alto, C basso, C basso, C sinistro, C destro, C sinistro, C destro, B, A e quindi Start.

Squadre Segrete

Nella schermata dei titoli tenete premuto Z e premete alto, L, alto, L, basso, L, basso, L, sinistra, R, destra, R, B, A, Start.

F1 POLE POSITION

Auto segreta

Completate il gioco vincendo il campionato mondiale, salvate la posizione sul memory pack e resettate. Quando appare la scritta "Please wait while loading," premete A+B. Nella schermata della selezione dell'auto troverete una macchina segreta.

FIFA 64

Modificare i giocatori

Quando vedrete il logo della EA Sports (e cioè dopo aver acceso la console) premete A, B, A, B, B, B, A, Z.

HEXEN 64

Per accedere al menu dei trucchi date la pausa e inserite questa combinaZione: C alto, C basso, C sinistro, C destro. Apparirà la parola CHEAT nella parte bassa del menu. Quando selezionerete questa voce appariranno diversi trucchi. Per attivare ognuno di questi dovrete inserire un'ulteriore combinazione (velocemente).



Ecco l'elenco:
Invincibilità – C sinistro, C destro, C basso.
Passare attraverso i muri– C alto per venti volte e quindi C basso.
Selezione del livello– C sinistro, C sinistro, C destro, C destro, C basso, C basso.
Uccidi tutti i nemici – C basso, C alto, C sinistro e quindi C sinistro.
Energia al massimo – C sinistro, C alto, C basso e quindi C basso.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

Quando avrete perso anche l'ultimo credito e venite uccisi, premete velocemente Start sul pad del secondo giocatore. Comparirà la schermata nella quale viene mostrato il numero di crediti, che dovrebbe appunto riportare un bello zero. Non premete Start su nessun pad. Sentirete ridere Shao Kahn tre volte, quindi apparirà la schermata della selezione dei personaggi. Scegliete uno dei gaglioffi a disposizione e continuate da dove avevate interrotto. Se ripeterete questa operazione un'altra volta otterrete più di 6.000 crediti. Non è che per caso avete dei trucchi per far saltare fuori qualche personaggio segreto?

GOLDENEYE 007

Ecco a voi un simpatico trucco per Goldeneye 007. Raggiungete il livello intisolato Caverns e recatevi nella stanza di controllo, dove si trova la radio. Nell'angolo a destra potrete scorgere una cassa: sparatele e distruggete successivamente tutti gli oggetti che ne salteranno fuori. Se avrete spazzato via tutto appariranno come per magia due AR33. Bello, eh?

CHRISTMAS NIGHTS

Modificando la data del vostro Saturn si possono ottenere spesso degli effetti interessanti, perlomeno con i giochi della Sega. In Christmas Nights, per esempio, impostando come data il 1° di aprile, il 31 ottobre o il 25 di dicembre potrete osservare dei fondali completamente nuovi.

DEAD OR ALIVE

Premete insieme la parata e il calcio prima che parta il replay dalla fine dello scontro e apparirà un simbolino nella parte in basso a destra dello schermo. Premete il pugno e potrete riavvolgere il replay fino a poter osservare tutto il round.

Burst Mode

Tenete premuto A, B e C ancora prima di accendere il Saturn e non lasciateli fino a quando non verrà caricato il gioco. Potrete così giocare al Burst Mode, ottenendo un ring ricoperto completamente dalle piastre esplosive.



STREET FIGHTER COLLECTION

Per poter utilizzare Cammy in Street Fighter Alpha 2 Gold dovrete terminare il gioco a un livello di difficoltà qualsiasi utilizzando M Bison. Potrete usare quanti crediti vorrete, ma dovrete in ogni caso realizzare il punteggio più alto in assoluto. Al posto di usare il vostro nome nella classifica inserite CAM per attivare il trucco. Per poter quindi utilizzare la simpatica fanciulla dovrete premere Start un paio di volte dopo aver spostato il cursore su Bison nella schermata delle selezione dei personaggi.

BUST-A-MOVE 3

Livello Nascosto

Nella schermata dei titoli premete A, sinistra, destra e A. Se avete inserito il codice correttamente dovrebbe apparire un personaggino stilizzato.
A questo punto avrete a disposizione un nuovo quadro della modalità puzzle.



MADDEN NFL '98

Inserite questi codici nella schermata della creazione dei giocatori per poter selezionare tutti gli stadi disponibili...

OLDDC – Stadio RFK
SHARKFIN – Stadio Tiburon Sports
GHOST TOWN – Selvaggio West
JETSONS – Astrodome
DWAGPOUND – Stadio dei Cleveland Browns
SNAKE – Stadio di Oakland (vecchia versione)
BIG SOMBRERO – Stadio di Tampa Bay (vecchia versione)
DANDAMAN – Stadio dei Miami Dolphins (vecchia versione)

Squadre Segrete

Nella schermata della creazione dei giocatori...

LEADERS – All Time Leaders
COACH – All Madden
ORRS HEROES – Squadra EA Sports
LOIN CLOTH – Tiburon
PAC ATTACK – Anni '60
STEEL CURTAIN – Anni '70
GOLD RUSH – Anni '80



MARVEL SUPER HEROES

Per poter selezionare Thanos, terminate il gioco al livello di difficoltà standard e quindi entrate nella schermata della selezione dei personaggi. Premete alto, alto e quindi Z, X e Y più in fretta possibile.

MD MORTAL KOMBAT 2

Afferrate la cartuccia con tutte e due le mani, infilatela nel Megadrive e accendete la console. A questo punto, dopo aver atteso qualche manciata di secondi, spostate il cursore su opzioni e premete sinistra, destra, sinistra, destra, basso, destra, sinistra, sinistra, destra e destra. A questo punto dovrebbe apparire una scritta tipo Cheat Options. Selezionatela e potrete modificare ogni sorta di parametri...

MD SUPER HANG ON

Continuate a premere ripetutamente A+C insieme finché non sparisce il logo Sega. Se siete stati abbastanza fortunati apparirà una lista di trucchi.

VANDAL HEARTS

Sia Huxley sia Sara dispongono di una magia chiamata Mystic Shield. Questo incantesimo in realtà serve a un solo scopo: guadagnare punti esperienza. Lanciandola su loro stessi ogni sei magie, infatti, i due individui in questione ricevono ben 100 punti esperienze. Utilizzate le Mage Gem e i Mage Oil per allungare il procedimento.Nei livelli che contengono dei nemici che possono curarsi (Basil Gate) lasciate questi figuri in vita, in modo da poter passare gli oggetti di cui sopra dagli altri personaggi a Sara e Huxley. Ogni volta che passerete dei punti magia ai due personaggi in questione otterrete dei punti esperienza.
L'ammontare ricevuto dipenderà direttamente dalla differenza di esperienza tra chi li offre e chi li riceve. Il miglior momento per provare questa tecnica è senza dubbio nel livello di Khanos City. Usate in larga scala l'incantesimo Nova e sarete in grado di far salire nuovamente i personaggi che erano chiusi nelle segrete (Clint, Eleni, Amon e Darius).

Artifatti

Marco Man, Tarot e Ramon. Quando avrete raccolto il Ramon, tornate a Kerachi e parlate con il collezionista per ottenere una chiave.

Le prove di Toroah

Per poter selezionare una prova dovrete fornire a Ash la chiave appropriata (una delle sei nascoste per il gioco) e entrare nel Dojo.
Dopo aver lasciato l'edificio in questione vi verrà chiesto se volete trasformarvi.
Rispondete di sì e raggiungerete l'area della prova. Superatele tutte e potrete ottenere la classe di Vandaleer: una volta raggiunto questo status procedete verso la fine del gioco e potrete osservare il vero finale.

SHINING OF THE HOLY ARK



Quando avrete localizzato tutte le fatine, tornate alla Forest of Confusion e controllate il monolito. Tenete premuto C come se foste intenzionati a mandare le fatine all'attacco.e dovrebbe apparire la Regina delle Fate, che vi regalerà una campanella. Con questo simpatico gadget potrete mandare all'attacco tutte le fatine in una volta sola, causando fino a 400 punti di danno per attacco.

Come ottenere Doyle

Visto che Doyle rappresenta una delle aggiunte migliori possibili al vostro party, dovrete fare di tutto per ottenerlo. Per poterlo trovare dovrete visitare il villaggio a sud est di Mimja e parlare con le persone che troverete. A questo punto tornate al villaggio di Desire, dove apparirà Doyle sotto le mentite spoglie di un albero.

Come ottenere delle armi senza spendere tutti i vostri soldi

Entrate in un qualsiasi negozio del gioco e parlate con il mercante. A questo punto uscite, rientrate e parlategli di nuovo. Questa volta avrà abbassato tutti i prezzi.

CROC

Avete dei problemi con Croc? Pazienza! Comunque vi interesserà sapere questo bel trucchetto: entrate nel livello 2-6, "Licence to Chill", e girate subito a sinistra passando per la porta. Vi troverete davanti a due casse. Sfondate quella sulla vostra destra e camminate all'indietro verso la porta.fino a che non sarete allineati con la cosa appuntita sulla destra della piattaforma sulla quale state. A questo punto correte e saltate in avanti e atterrerete su una piattaforma segreta che vi porterà fino a un livello bonus. Se invece non riuscite a combinare più nulla, inserite questo codice nella schermata delle password: LLLLDRRLLDRDLUR. Grazie a questa sequenza potrete cominciare dal quadro 5-B (l'ultimo) con tutti i segreti scoperti: in pratica dovrete solo battere il mostro finale per terminare il gioco.

CRASH BANDICOOT 2

Abbiamo scoperto una cosa abbastanza interessante per Crash Bandicoot 2. Recatevi nella prima stanza del teletrasporto nel livello Turtle Woods. Attraversate il quadro normalmente distruggendo TUTTE le casse. Fermatevi quando avrete raccolto la maschera Aku Aku e guardate per terra: dovreste poter vedere un disegno uguale a quello della maschera. Piazzatevici sopra, dopodiché saltate e sbattete la faccia per terra (w per saltare e quindi q) e entrerete in un nuovo livello. Raccogliete tutte le casse in quel livello e quindi completatelo. Assicuratevi di avere 69 casse (controllate premendo z) e raggiungete la fine. Potrete così trovare un bel monile argentato...



DISRUPTOR
Premete Select per attivare la mappa e quindi premete L1. A questo punto inserite questi codici:
Invulnerabilità – q, e, q, r, w, w, q
Tutte le armi – e, r, e, e, q, e, q, r



NIGHTMARE CREATURES
Inserite questa password: u, t, r, y, q, r, e, y. Cosa faccia, non lo sappiamo.

DESCENT 2
Eccovi il codice per l'ultimo livello: 83y6w – 91Mbl – 9hwy2 – 0298r – whkg97.

DIE HARD TRILOGY
Mettete il gioco in pausa e premete insieme R1+R2. Dopodiché, usate i seguenti trucchi...
Die Hard:
Destra, alto, basso, e – Invulnerabilità
Destra, e, basso, q – Munizioni
Die Harder:
Destra, alto, basso, e (una volta per le munizioni, due volte per l'invulnerabilità)
Die Hard with a Vengeance:
Sinistra, q, alto, basso, e, destra – Vite Infinite



MOTO RACER
Inserite questi codici al posto del vostro nome:
cdnalsi – Tutti i tracciati
ctekcop – Minimoto

HEAVY GEAR
Tenete premuti Ctrl e Shift e premete i seguenti tasti:
SU – Invulnerabilità.
IS – Munizioni infinite.
RE – Distruggi il bersaglio corrente.
LI – Termina automaticamente con successo la missione.

MAGESLAYER
Premete ~ per far apparire la console, quindi inserite questi codici per ottenere i seguenti effetti...
dir maps – Elenca le mappe disponibili
impulse 11 – Invulnerabilità
bigfinale – Mostra la sequenza finale
impulse10 – Super attacco magico

AGE OF EMPIRES
DIEDIEDIE – Tutte le vostre unità muoiono
REVEAL MAP – Mostra tutta la mappa
STEROIDS – Costruisce istantaneamente
NO FOG – Rimuove la nebbia
KILLX – Dove X è la posizione del giocatore

NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION
Inserite questi codici e gustatevi i risultati.
tombstone – Auto segreta
slip – Per giocare al rallentatore
fzr2000 – Auto segreta super

GUARDIAN HEROES
(Versione giapponese) Per ottenere il Debug Mode, grazie al quale potrete attivare ogni sorta di trucchetto, entrate nelle opzioni principali e attivate l'opzione dei dip switch (la prima) e premete A, Y e C. A questo punto dovrebbe apparire la scritta "Debug" a fianco della voce "Exit". Buon divertimento...

DIE HARD TRILOGY
(Versione americana) Per ottenere il menu dei trucchi, quando appare la schermata dei copyright premete C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y. A questo punto, cominciate uno qualsiasi dei tre giochi e nelle opzioni troverete la voce CHEAT. Più facile di così...

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Per attivare il punto di domanda tenete premuto L, R, Y e B fino a quando lo schermo non traballerà a dovere. A questo punto potrete selezionare il simbolo di cui sopra per avere un bel po' di opzioni extra.

NBA JAM EXTREME
Per ottenere i giocatori con i piedoni, selezionate l'opzione delle teste giganti e quindi tenete premuto a sinistra e premete Start.

DONKEY KONG COUNTRY 2
Test delle musiche
Per attivare questa opzione dovrete avere una posizione libera sulla quale salvare. Nella schermata dove potrete scegliere se giocare da soli o in coppia selezionate l'opzione più in basso e quindi premete in basso per cinque volte per accedere al test delle musiche.
50 Vite
Stesso trucco di prima, però quando avrete selezionato il test delle musiche premete verso il basso altre cinque volte perfar apparire la scritta Cheat mode. A questo punto premete Y, A, Select, A, basso, sinistra, A, basso. Se avete eseguito correttamente tutta la procedura dovreste sentire Diddy Kong che emette un verso: voilà, il gioco è fatto.
Rimuovere tutti i barili DK
Ma insomma, non si finisce più! Continuando il trucco di prima, selezionate Cheat Mode e premete B, A, destra, destra, A, sinistra, A, X. Ora iniziate a giocare e scoprirete che tutti i barili DK sono spariti. A che pro?

Velocizzare il go-kart
Nella parte iniziale della gara a Krazy Kremland, tenete premuto indietro sul pad e comincerete a muovervi all'indietro. A questo punto raggiungerete un cartello con un + e schizzerete in avanti ad alta velocità.
Guadagnare 75 Kremcoin
Entrate nel quadro Pirate Panic sul Gangplank Galleon. Entrate nella cabina del capitano K. Rool all'inizio dell'area e quindi uscite senza raccogliere il pallone che fornisce la vita extra. Fuori dalla cabina andate a destra e saltate le prime due banane, continuate a destra e raccogliete il primo casco di banane che incontrerete. Tornate alla cabina e raccogliete la vita extra. Uscite di nuovo, evitate le prime due banane, raccogliete il casco e tornate indietro per la terza volta. A questo punto troverete un'icona che, una volta raccolta, vi fornirà ben 75 Kremcoin.
Occhio alla Banana
Ecco un veloce consiglio per tutti quelli che stanno cercando delle stanze segrete in questo gioco. Quando scorgerete delle banane singole messe in zone abbastanza curiose, cercate bene nelle vicinanze perché due volte su tre potrete trovare bonus vari o addirittura una stanza segreta piena di ogni genere di gadget.





EXTREME ASSAULT
Questi codici funzionano anche con la versione aggiornata di Extreme Assault. Scrivete "oh dear" nel menu principale per attivare i vari trucchetti che seguono:
ALT1 – Munizioni a iosa
ALT2 – Potenzia l'arma corrente
ALT3 – Per ottenere il pieno d'energia
ALT4 – Per diventare indistruttibili
ALT5 – WOW
ALT6 – Per completare la missione
ALT7 – Disattiva i nemici
ALT8 – Modo Elicottero
ALT9 – Modo Carroarmato
ALT0 – Per andare più veloci

DUKE NUKEM 3D
Trucchi assortiti
Battete questi codici in un momento qualsiasi del gioco:
DNBETA – appare un messaggio contro la pirateria
DNSKLL* – Cambia il livello di difficoltà (*= da 0 a 3)
DNSCOTTYab – Per scegliere il livello b dell'episodio a
DNTODD – Appare un messaggio abbastanza insensato
DNCORNHOLIO – Invulnerabilità
DNCASHMAN – Premete la barra spaziatrice e Duke lancerà in giro dei soldi
DNHYPER – Per attivare gli steroidi
DNITEMS – Per ottenere tutti gli oggetti
DNRATE – Mostra il tasso d'aggiornamento in cifre
DNMONEYMAN – Attiva la visione notturna
DNDEBUG – Mostra informazioni sul debug
DNCLIP – Per passare attraverso i muri
DNSTUFF – Per ottenere tutti gli oggetti e le armi
DNMONSTERS – elimina tutti i mostri (però il gioco diventa un po' meno divertente...)
DNVIEW – Cambia il punto di vista. Se volete potete anche premere F10.
DNCOORDS – Fornisce le coordinate
DNSHOWMAP – Mostra tutta la mappa
DNUNLOCK – Apre tutte le porte
DNKEYS – Fornisce tutte le chiavi
Curiosità
Ed ecco infine un metodo per scoprire un bug del gioco abbastanza buffo. Attivate l'invulnerabilità e quindi usate il jetpack per salire a un'altitudine considerevole, tale da garantirvi la morte in caso di caduta. Ora mettete la telecamera all'esterno (con il comando DNVIEW o con il tasto F10) e spegnete il jetpack, sempre tenendo attivata l'invulnerabilità. In teoria Duke dovrebbe schiantarsi al suolo, in realtà... Beh, scopritelo voi, quello che succede... Per riportare tutto alla normalità vi basterà passare per una porta.

FINAL FANTASY 7
"Ho deciso di condividere con voi la mia conoscenza di Final Fantasy VII. Cominciamo con un po' di consigli su come battere Sephiroth nelle sue tre incarnazioni...". Ecco il seguito del messaggio di Games Bond:
BIZZARO & SEPHIROTH
Per una vittoria superveloce, recatevi fino all'isoletta in alto a destra sulla mappa (usate un chocobo d'oro) e recuperate il materia Knights of the Round. Usatelo contro in combattimento per infliggere più di 70.000 danni al vostro avversario. In alternativa, potreste provare a usare la magia Wall per proteggervi e a lanciare Cure 3 o Regen per ripristinare l'energia. Usando ripetutamente questi incantasimi potrete eliminare facilmente il vostro grasso avversario.
SAFER SEPHIROTH
E ora occupiamoci dell'avversario più ostico. Per prima cosa lanciate sia Wall sia Regen, dopodiché lanciate Haste su tutti i personaggi del gruppo. Curate tutti quelli che ne hanno bisogno e mantenete alti i vostri MP. Continuate a tenere su la magia Wall per



ridurre gli attacchi di Sephiroth e lanciate le evocazioni più "pesanti" come Knights of the Round. Fate attenzione all'attacco Super Nova che può arrivare a togliervi fino a 5000 punti ferita. Assicuratevi di avere a disposizione un bel Cure 3 di massa dopo questo attacco. Usate DeBarrier per rimuovere la protezione magica di Sephiroth (se l'ha innalzata) e quindi picchiate con tutto quello che avete, Limit Break, 2x Cut, Comet 2, quello che vi pare. Continuate ad attaccare (specialmente con la combinazione Omnislash-Mime se vi è rimasto solo Cloud) e porterete a casa il risultato.



Il trucco dei Sette

Se un personaggio ha 7.777 come ammontare massimo dei punti ferita, entrando in combattimento causerà sempre e comunque 7.777 danni a ogni avversario con qualsiasi colpo. Bello, eh?

L'Armaiolo

A est di Gongaga c'è un armaiolo che di solito non vende assolutamente nulla. Raggiungetelo quando sarete in cerca della Keystone e vi venderà degli oggetti o delle informazioni. Quando avrete il Mythril tornate da lui e vi chiederà di aprire una delle sue due casse. Salite le scale e aprite la cassa che troverete per ottenere il Great Gospel, l'arma definitiva di Aeris.

LAST BRONX

Scommetto che non ci speravate più! Eccovi una bella sfilza di trucchettini & trucchettoni per questo mediocre beat'em up.

- Vincendo 30 incontri di fila la faccia del vostro personaggio verrà sostituita da un testone gigantesco. Purtroppo però il personaggio vero e proprio rimarrà sempre uguale.
- Potete far finire l'avversario fuori dal ring saltando sul cancello e premendo P+K+G+R.
- Potete selezionare la posa di fine incontro premendo P, K o G. Quando il gioco invece sta facendo girare il demo e appaiono i tempi del Time Attack o del Survival potrete premere L o R per far scorrere le suddette liste.
- Potete prendere in giro il vostro avversario premendo G rapidamente per quattro volte.
- Potrete attivare il Survival Mode tenendo premuto P+K+G prima di premere start all'inizio della partita.
- Cambiare l'arma – Potete cambiare l'arma di ciascun personaggio trasformandola in qualcosa di molto più stupido (un personaggio usa una miniatura dello Shinkansen) premendo start 13 volte (non una di più, non una di meno) nella schermata della selezione dei personaggi prima di scegliere il vostro alter ego. L'arma viene modificata solo a livello estetico e causa lo stesso danno di prima.
- Usare Red Eye – Per giocare con Red Eye dovrete aver finito il gioco con tutti gli otto personaggi base. A questo punto, entrate nella schermata della selezione dei personaggi, spostate il cursore su Yusaku e poi muovete il pad in alto. Apparirà Red Eye.



X-COM – TERROR FROM THE DEEP

Cominciate una partita al livello Beginner e date alla vostra base il nome AEIOU. Entrate velocemente nel menu delle opzioni e abbandonate la partita. A questo punto iniziate un'altra partita (sempre al livello beginner). Quando vi troverete nella schermata planetaria attivate l'opzione "boss". A questo punto vi ritroverete con 104 milioni. Quando attiverete le opzioni Purchase e Recruit scoprirete di avere dell'equipaggiamento da mille e una notte e di essere a conoscenza di alcuni interessanti ritrovati provenienti dalla tecnologia aliena. Ma la cosa più bella è che adesso qualsiasi cosa vogliate comprare costerà soltanto un dollaro. Ora sbarazzatevi del vostro Triton e degli Z Barracuda, quindi acquistate due Manta e un Leviathan. A questo punto entrate nel menu della costruzione delle strutture e commissionate una buona serie di alloggi Sonar 2, delle unità per il contenimento degli alieni e uno o due General Store. Quando gli alloggi saranno pronti potrete acquistare 50-70 Aquanaut, 100-180 zrbite, 6 cannoni OWT e 70 unità di munizioni. Dopodiché acquistate tutto quello che volete studiare (effettuate per prime sempre le ricerche sulle armi aliene). A questo punto sarete quasi pronti per gettarvi nell'azione. La ricerca più importante di tutte e che dovrete assolutamente concludere sarà quella relativa al Molecular Control Equipment. Ottenere il suddetto aggeggio dovrà diventare la vostra meta. Tenete presente che potreste non essere in grado di studiarlo finché non completerete la ricerca sul Molecular Control Training Centre. Sappiate che la suddetta struttura è piuttosto difficile da ottenere e potreste anche non vederla mai. Ci ho messo ben 195 ore di gioco per ottenerla, quindi siate pazienti, perseverate e non addormentatevi davanti al computer.



ROSCO MCQUEEN

Password dei livelli

1. FLUFFY
2. SWEATY
3. HOTROD
4. SMELLY
5. WIDETV
6. PILLOW
7. TRICEP
8. MOTION
9. HISHOP
10. KENNEL
11. BARREL
12. SPLASH

WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT

1. Truppe gratis – Per mandare gratis le unità in battaglia, tenete premuto select sulla schermata dell'elenco delle truppe e premete start seguito da q, r, w, e, u, i.
2. Tutte le unità – Tenete premuto Select sul libro vuoto e premete R1, L1, L2, R2.
3. Per evitare di perdere i punti magia dopo aver lanciato un incantesimo spostate il cursore al centro della fiamma, tenete premuto select e premete u, t, i, y, L1, R1.

RESIDENT EVIL – DIRECTOR'S CUT

Selezionate New Game e spostate il cursore su Advanced. Tenete premuto i finché non diventa verde (la scritta, non il tasto) e iniziate a giocare. Ogni volta che raccoglierete un nastro per la macchina da scrivere o delle munizioni otterrete il doppio dell'ammontare normale.



SIM TOWER

Ho scoperto un simpatico trucchetto per la versione Windows di Sim Tower. Quando qualcuno trasloca da un vostro appartamento, cliccate sui locali vuoti con la lente d'ingrandimento e apparirà un cartello contenente le motivazioni per le quali il vostro inquilino se ne è andato. Cliccate sul prezzo dell'appartamento e mettetelo al minimo e uno di questi motivi sparirà. A questo punto rimettete il prezzo pieno e cliccate su OK. I miseri sim-abitanti compreranno senza esitazioni l'appartamento, e voi potrete bearvi della vostra astuta disonestà in puro stile padrone di casa vulgaris.

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP '98

Ogni volta che segnate e la folla sta esultando, premete il tasto q e sentirete suonare dei tamburi. Quando invece segnerà la squadra avversaria potrete premere il tasto q e la folla si lamenterà più del normale. Continuate con questa tecnica e la squadra avversaria si sentirà spiazzata. A questo punto voi avrete ottenuto un bel vantaggio e segnerete di più.

MACE: THE DARK AGES

1. Ciabatte?

Per far indossare delle ciabatte ai vostri personaggi premete start sui volti di questi personaggi: Ragnar, Dregar e Kayasha (in quest'ordine).

2. Sambio delle teste?

Nella schermata della selezione dei personaggi premete start su questi personaggi: Al Rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xiao Long e infine Namira. I personaggi avranno le teste scambiate tra loro!

3. Armi alternative?

Nella schermata della selezione dei personaggi premete start su questi personaggi: Koyahu, Executioner e Lord Deimos. Spostate il cursore su Xiao Long e premete il tasto del colpo veloce. Avrete così a disposizione una scopa al posto della vostra arma...



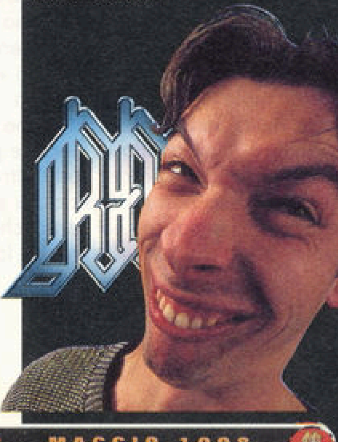
Games Bond ha bisogno di voi!

Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che Games Master pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandate i vostri trucchi a:

GamesMaster c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **gamesmaster@kiditaly.com**.

Aspettiamo le vostre preziose comunicazioni!



g-Mail

Il Saturn non è ancora morto, e lo confermano i bellissimi titoli in uscita. Questo mese una posta tutta incentrata sulle console e sulle loro presunte "guerre"...

EVVIVA IL NINTENDO 64! EVVIVA LA PLAYSTATION!

Cara redazione di Games Master,
è la prima volta che vi scrivo e lo faccio perché siete una rivista seria e una delle migliori. Vi faccio i miei migliori complimenti per come trattate gli argomenti e per le notizie che date che sono sempre fondate: andate avanti così che siete grandi! Oltre ai complimenti, però, ho da farvi alcune richieste. Le chiamo richieste perché non voglio che le prendiate come critiche... Secondo me dovreste parlare di più del mitico Nintendo 64 e togliere un po' di spazio all'onnipresente PlayStation. Recensite troppi giochi per PlayStation e troppo pochi per Nintendo 64, e tanto di riviste completamente interessate alla PlayStation ce ne sono parecchie e non farebbe nessuna differenza che ce ne fosse un'altra. La differenza la farebbe una rivista intelligente come la vostra se si dedicasse di più al Nintendo 64, che poi è la console che guarda di più al futuro con l'arrivo del 64DD. Premetto che possiedo sia il Nintendo 64 che la PlayStation, quindi non sono di parte, ma sicuramente ci saranno moltissimi ragazzi che la pensano come me.
Per favore prendete in seria considerazione la mia richiesta perché c'è solo una rivista che parla un po' del Nintendo 64 e voi così le dareste del filo da torcere e io naturalmente tifo per voi! Ripetendo, io possiedo anche una PlayStation e non posso parlar male di questa macchina, ma parlo male della Sony che secondo me ha fatto una cattiveria, cioè quella di pagare per non fare pubblicare Tomb Raider sulle altre macchine: questa mossa non mi è piaciuta e forse indica anche paura, nel senso che se fosse uscito Tomb Raider 64 avrebbe lasciato tutti quelli della PlayStation a bocca aperta, e quelli come me che possiedono entrambe le macchine quale avrebbero comperato?
Non mi è piaciuta perché uno che possiede un Nintendo 64 e vuole giocare a Tomb deve comprarsi una PlayStation, e questo è giusto?
Per finire voglio dire un grande Viva la PlayStation, comunque sia!



Adesso basta con le polemiche perché ho da farvi alcune domande
1) È vero che uscirà Resident Evil 64?
2) Quando uscirà un gioco di guida di macchine decente?
3) Quando uscirà il 64DD? Siamo sicuri che abbia un futuro? Ricordiamoci il Mega CD SEGA...
Ora vi saluto ricordandovi di parlare di più del Nintendo 64 e di pubblicare la soluzione di Doom 64, grazie!
Ah... io mi chiamo Ettore e sono di Caravaggio e per me il Nintendo 64 è il N° 1.

Ettore

La volontà da parte di alcuni distributori e produttori di preservare certi titoli è, per la verità, rappresentata splendidamente da Nintendo più che da Sony, che si tiene giustamente tutta per sè i suoi titoli di Mario e Yoshi. È il mercato dei videogiochi, e più che far rabbia la mossa di Psygnosis e Sony dovrebbe piuttosto sancire la grande abilità da parte di Sony nel sapersi accaparrare i titoli migliori. Cattiveria? Ottima operazione commerciale, che tra l'altro non può che far felici i possessori della PlayStation. Come si dice, a ognuno il suo: Mario alla Nintendo e Lara alla Sony. E già, perché mentre tutti cercavano una mascotte cartoonosa per la PlayStation, salta fuori Lara e si candida a primadonna Sony...
Parlare di più del Nintendo 64? Accidenti, ne parliamo sempre molto! Naturalmente cercheremo di dare sempre più spazio a tutte le piattaforme, ok? E ora qualche risposta:
1) Probabilmente.
2) È appena uscito Cruis'n USA. Piace? No? Allora bisognerà attendere ancora un po'...
3) Natale potrebbe essere un buon momento, ma forse per il Giappone. Soprattutto il 64DD dovrebbe essere un'espansione molto interessante e ci sono già diversi giochi pronti a sfruttarlo.

NO ALLA PIRATERIA

Sono un preoccupato possessore di PlayStation. Preoccupato a causa del fiorente mercato pirata che si è creato intorno a questa console. I CD pirata si trovano ormai ovunque, persino i negozi vendono sottobanco software pirata (garantisco). Ormai pure i bambini sanno come modificare la PlayStation e gli schemi si possono scaricare benissimo da Internet. La PlayStation rischia di morire prima del tempo a causa della nostra avidità. Mettete in guardia i lettori del pericolo, perché molti non si rendono conto di ciò che fanno e inconsciamente agevolano questa situazione.

Luca Morelli

Caro Luca,
innanzitutto è ingiusto dire che "i negozi" vendono software pirata sottobanco. Alcuni rivenditori forse lo faranno, ma in generale i negozianti sono proprio i primi a subire il triste fenomeno della pirateria. È vero, probabilmente è oggi molto comodo fare a meno degli originali, ma acquistare software pirata significa commettere un atto illecito, che proprio per la sua natura va punito.
Sinceramente, la PlayStation "in persona" non dovrebbe avere molti danni dala pirateria, così come non li ha avuto il PC, piuttosto sono produttori, sviluppatori, distributori e rivenditori che, a ragione, lamentano perdite per miliardi.
Come sconfiggere la pirateria? Innanzitutto comprando solo software originale, che ha sempre il suo bel manualetto, la sua bella scatola e il suo bel CD serigrafato.
Poi imparare a essere più onesti, perché pagare illegalmente di meno un prodotto non

DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

Con la buona e vecchia carta:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Con la futuristica e rapida e-mail:

gamesmaster@kiditaly.com
Subject: Games Master
(ricordatevi il subject!)

è una cosa da furbi, è una cosa da ladri. Viva gli originali, insomma, ed evitiamo le copie pirata!



COIN OP? E CHE È?

Caro Games Master, sono rimasto letteralmente sconvolto dalla vostra rivista: è superba, magnifica, eccezionale.
Mi è piaciuto praticamente tutto quello che ho letto dalle anteprime alle recensioni e dalla guida alle varie rubriche di trucchi e suggerimenti.
A proposito, ho alcune domande da farvi, la prima è (scusate l'ignoranza): cosa significa "versione Coin Op"?
L'ho letto un paio di volte sul vostro giornale e mi sfugge il significato. La seconda è basata sul prossimo acquisto di un gioco per il mio Saturn e lo chiedo a voi che ve ne intendete: cosa consigliereste a un ragazzo che ha già "Tomb Raider", "Sega Rally" e "Virtua Cop 2" tra "Sonic Racing", "Quake" e "Tomb Raider 2" (Se mai uscirà per il Saturn)?
Mi raccomando ragazzi, continuate così.

Lorenzo Silvestri (Roma)

Caro Lorenzo,
grazie per i complimenti. Un coin op è una macchina che funziona a gettoni (coin operated, per l'appunto), e sta a significare in inglese quello che noi in italiano definiamo "gioco da bar". I giochi con cabinato che trovi in sala giochi o al bar sono "coin op". Ormai i coin op si sono evoluti e sono diventati dei veri e propri macchinari da divertimento, ma sostanzialmente ogni volta che trovi un flipper, il cabinato Sega Rally 2 o la struttura per giocare a basket in sala giochi, puoi usare la definizione di "coin op".
Un gioco per il Saturn? Panzer Dragoon, oppure The House of the Dead: vale da solo l'acquisto della pistola. Naturalmente c'è anche Winter Heat, che è decisamente avvincente.



IL SATURN NON È MORTO!

Carissima redazione di Games Master, amici di G-Mail, ho deciso di scrivere questa missiva per tirare con voi le somme su una console che ha tirato le cuoia prima del dovuto: il Sega Saturn. Come avrete ben immaginato sono un utente Saturn e, al contrario di molte persone, non voglio buttar fango sull'antagonista PlayStation, ma solamente analizzare la questione "morte del Saturn". La cosa che maggiormente vorrei sapere è come mai un vasto impero come quello della Sega, che possiede una macchina come il Saturn, ovvero una console potente con un parco software ad alto livello qualitativo, abbia un numero così ridotto di utenti sia in Europa sia in America e forse anche in Giappone. Non credo proprio per i software: infatti dei giochi del calibro di Sega Rally, W.W.Soccer, Die Hard Arcade ecc..., vengono anche apprezzati dagli utenti PlayStation. Allora il crollo del Saturn sarà, quindi,

DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1
2
3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1
2
3

Altri suggerimenti?

....
....
....
....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

dovuto al fatto che il nero non va più di moda? Ne dubito, ma sapete com'è: non riesco a capire. L'unica cosa che riesco a comprendere è che la fantomatica console targata Sega, alla vigilia della sua sepoltura, è stata una gran macchina che però non è stata apprezzata, o forse non è stata in grado di farsi apprezzare da un vasto pubblico. Pensando al Saturn mi viene comunque in mente il destino analogo toccato al Mega Drive: fu la prima e vera console a 16 bit a invadere il mercato, e questo la portò a un immediato successo. In seguito fece capolino il Super Famicom con il "mode 7" portandogli via un sacco di utenti. Questo potrebbe essere paragonato al Saturn con l'avvento del Nintendo 64. Tanti saluti!

Francesco Ventimiglia

Una rivista che parla di tre grandi giochi per Saturn in un mese solo, non può annoverarsi nelle schiere di chi vede già morto il Saturn! Il Saturn morto? Diciamolo a chi ha comprato Panzer Dragoon, Winter Heat o The House of the Dead: probabilmente non saranno molto d'accordo! Nel mondo dei videogiochi dominato dalla PlayStation e ben controllato dal Nintendo 64, il Saturn fa oggi fatica a proseguire, ma quanti sanno che in Giappone escono quasi più titoli per Saturn che per PlayStation? Il Saturn non è ancora morto, e anche se non darà del filo da torcere alla PlayStation sicuramente farà ancora la gioia dei suoi possessori. Certo, il Katana sarà meglio, ma nel frattempo possiamo davvero divertirci col software che c'è.
Perché il Saturn ha fatto fatica a decollare?
Difficoltà di programmazione, innanzitutto, ma forse il problema più grande è stata proprio una console grigia targata Sony...

DIFENDIAMO I VIDEOGIOCHI



Cara redazione di GM,
vi seguo dal primo numero e sono un felice possessore di un Saturn Pal. Il vostro giornale è proprio O.K., senonché, e la cosa mi manda in bestia ogni mese, i titoli per il Saturn scarseggiano molto. Quelli per PlayStation sono molto numerosi sul vostro giornale. Ho alcune domande da farvi.
1) La cartuccia da 4 MB di Sega sarà anche venduta separatamente?
2) Riuscirà il Saturn a riprendersi dal potere della PlayStation in Europa?
Grazie, perché sono sicuro della vostra risposta.

Aldo - Taranto

Caro Aldo, scusa per i tagli e andiamo brevemente a rispondere:
1) Difficile a dirsi. Il Saturn non è morto, ma tutto ciò che gli sta attorno è avvolto in un po' di foschia...
2) La risposta alla domanda è secca: no.
Ripetiamo: morto no, ma proprio al livello della PlayStation il Saturn non è...

TRA UN MESE SU... GAMES MASTER

GRAN TURISMO



- **Gex 3D: Enter The Gecko: meglio di Mario64?**
- **1080° Snowboarding Ancora snowboard**
- **Bust-A-Move È il nostro turno di essere John Travolta!**
- **X-Men Vs Street Fighter Via al massacro!**
- **Burning Rangers Arrivano i salvatori del Saturn**



Street runner.

Fino al 30 giugno
finanziamenti 18/24 mesi
A TASSO ZERO
Prima rata dopo 90 giorni

+

Contributo
di L. 660.000
con gli incentivi statali
in caso di rottamazione.

Prima ti cattura la sua linea. Lo sguardo si fissa sui dettagli in alluminio, sulle ruote ribassate, sul profilo grintoso. Poi ti conquista il suo carattere. E il gioco è fatto: sei con Suzuki Katana.

Metti alla prova la sua tecnica, la sua corsa scattante. Lasciati guidare dal suo corpo leggero, che taglia l'aria e la vince. Parti in Katana. E ogni percorso sarà nuovo, più dinamico, più tuo.

Esempio di finanziamento. Importo finanziato L. 3.500.000 - 24 mesi - rata mensile L. 145.830
spese istruzione pratica L.150.000 - T.A.N. 0% - T.A.E.G. 3,70% - salvo approvazione società Findomestic S.p.A.
Esempio di finanziamento. Importo finanziato L. 2.750.000 - 24 mesi - rata mensile L. 114.580
spese istruzione pratica L.150.000 - T.A.N. 0% - T.A.E.G. 4,78% - salvo approvazione società Findomestic S.p.A.

TELAIO IN ACCIAIO - RAFFREDDAMENTO AD ARIA E AD ACQUA - RUOTE RIBASSATE DA 12" - 77 KG.

SUZUKI
Ride the winds of change

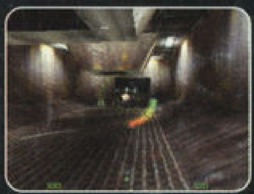
GARANZIA 1 ANNO Per maggiori informazioni sulle condizioni di garanzia, rivolgetevi ai Concessionari Suzuki: gli indirizzi sono sulle Pagine Gialle®. Le moto Suzuki hanno scelto lubrificanti MOTUL. europ assistance



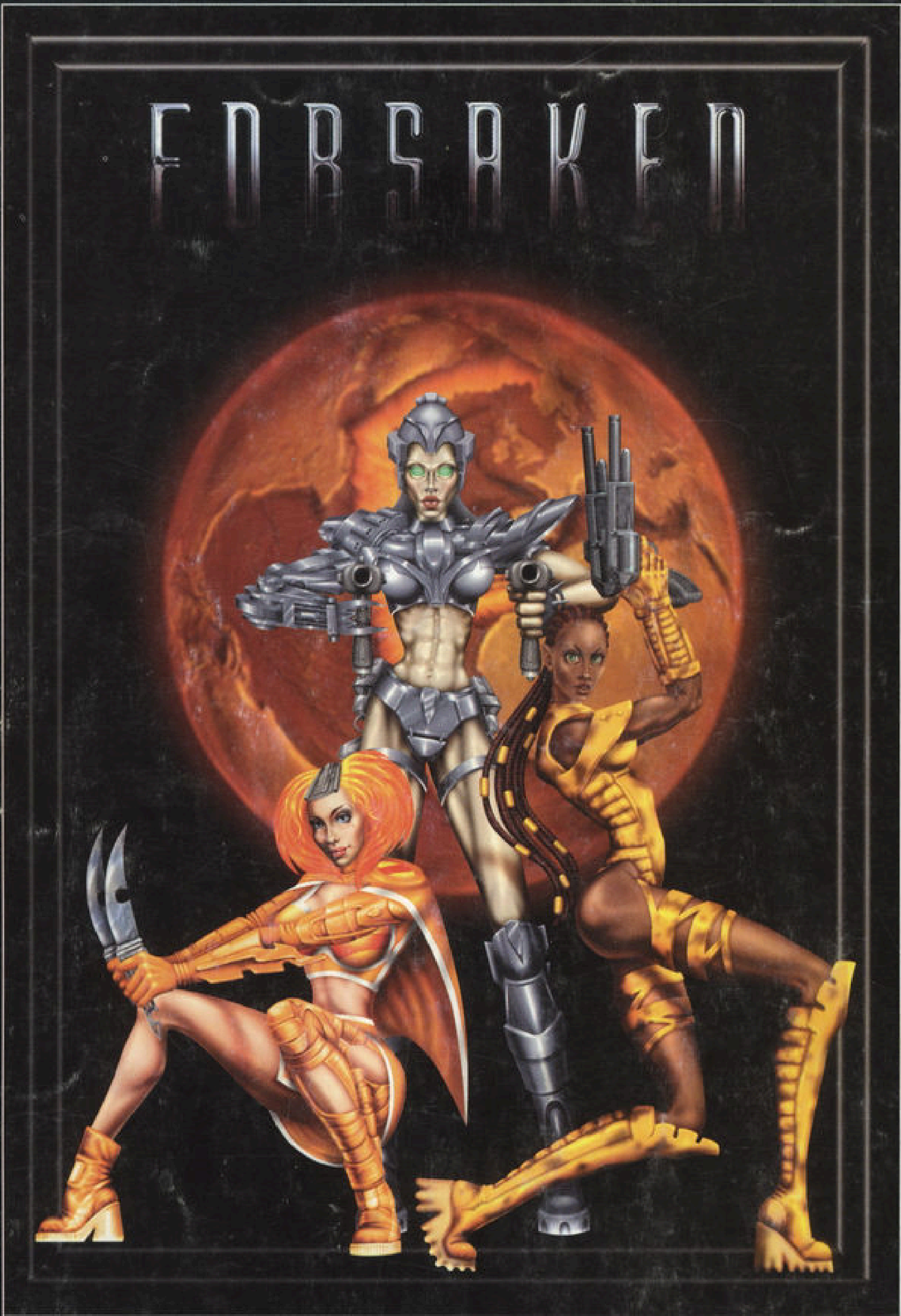
PC CD



N64



PlayStation



PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

La Terra, la culla dell'umanità, ora giace come un relitto dopo un terribile esperimento andato storto. Infatti, nel 2113, la Nemesi del Pianeta terra venne dall'interno... Tutti sulla terra erano convinti che nessuna forza, umana o aliena, sarebbe mai riuscita a superare la barriera di satelliti spia, campi minati satellitari e sistema di difesa controllati da computer sofisticatissimi che pattugliavano le infinità dello spazio circostante.

- **Movimento libero a 360° in ambiente 3D**
- **Più di 30 power up disseminati tra i livelli**
- **Azione multiplayer fino a 15 giocatori**
- **2 giocatori in split screen su PSX**
- **4 giocatori in split screen su N64**
- **15 armi super tecnologiche**
- **Supporto per le schede acceleratrici PC**

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it